David Conyers

Les Secrets du Kenya

L'Appel de CTHULHU®

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR





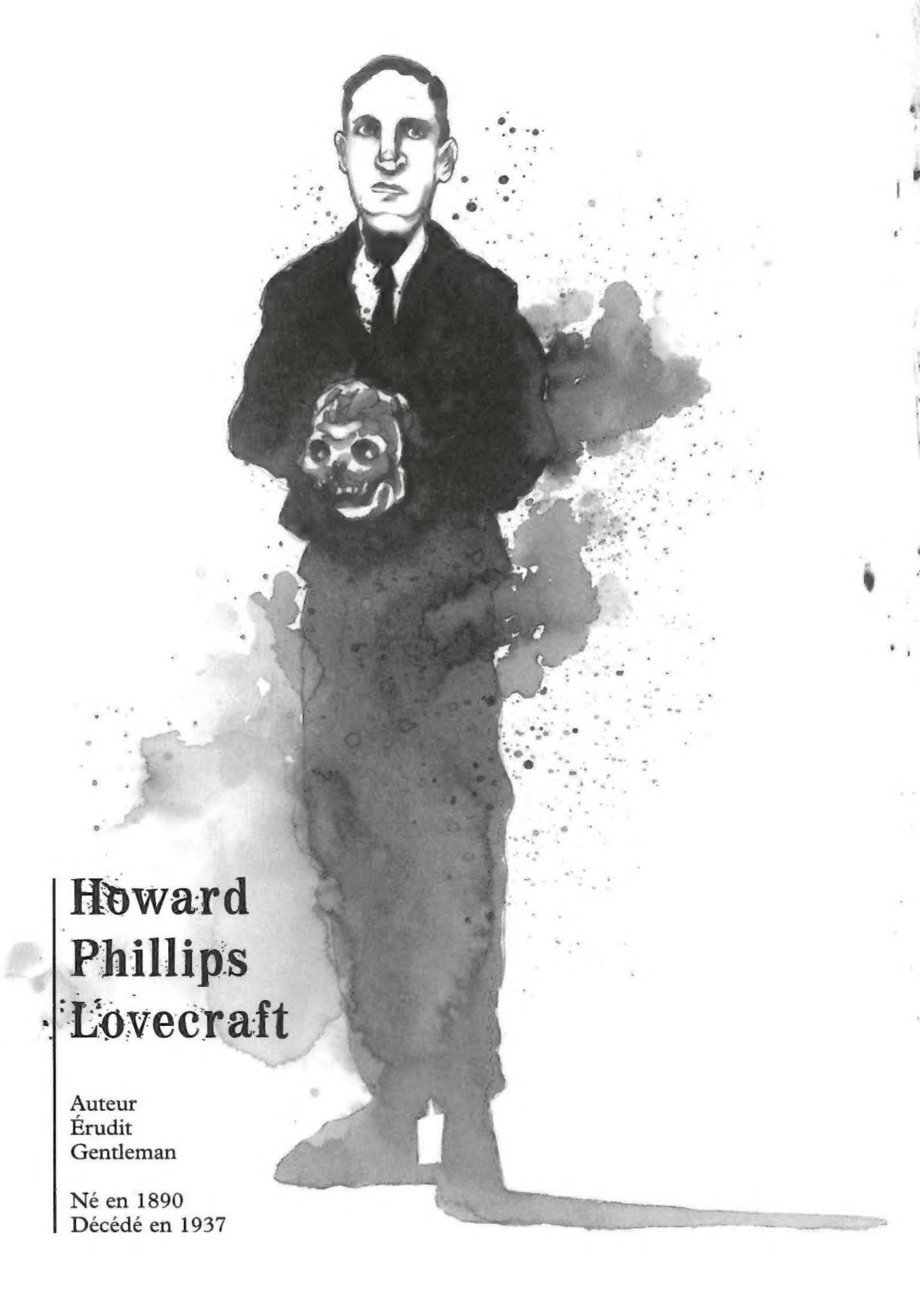
6[E] ÉDITION FRANÇAISE

Les Secrets du Kenya

LE MYTHE CHASSE
SUR DES TERRES SAUVAGES

PAR DAVID CONYERS

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

WWW.SANS-DETOUR.COM

Pour la version américaine

Illustration de couverture : David Lee Ingersoll
Illustrations intérieures : Paul Carrick, David Conyers
Cartographie : David Conyers
Responsable et maquette : Badger McInnes, Charlie Krank, Lynn Willis
Maquette de couverture : Charlie Krank
Chaosium est : Charlie Krank, Lynn Willis, Dustin Wright, Fergie et divers autres grouillants

Pour la version française

Illustrations : El Théo
Traduction : Olivier Fanton, John Grümph et Guilhem Arbaret
Relectures : Christophe Ployon
Couverture & maquette intérieure : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-16-0
Édition et dépôt légal : décembre 2009

Table des matières

Remerciements

De nombreuses personnes m'ont aidé durant l'écriture et le développement de ce livre. Qu'ils soient tous remerciés. Je pense notamment à Marcus Bone, Ben Conyers, Adam Crossingham, Dan Harms, Frank Heller, Deborah Jones, William Jones, Brett Kramer, Paul Maclean, Badger McInnes, Lee Roberts, David Salisbury, Brian M. Sammons, Stanley Sargent, Ann K. Schwader, Gary Sumpter, John Sunseri, Peter Tracy, Lynn Willis and David Witteveen, ces deux derniers m'ayant accompagnés lors de mes voyages au Kenya et en Afrique il y a tant d'années.

Plus que tout autre, je remercie ma femme Suzanne, qui m'a encouragé et soutenu à chaque instant.

David Conyers, septembre 2006



Introduction

L'Afrique a longtemps été appelée le Continent Noir. Cette expression évoque des images centrées sur la peur : des tribus sauvages, des animaux féroces, des jungles impénétrables, de vastes déserts, des civilisations perdues, des esclavagistes, des maladies contagieuses et, pire encore, l'inconnu. Les habitants d'autres parties du monde ne savaient pas grand-chose sur ce continent, tandis que ceux qui y vivaient ne connaissaient que leurs villages et leurs terrains de chasse. L'Afrique était noire parce qu'elle était mystérieuse.

Dans les années 20 et 30, l'Afrique est sans doute le moins compris, le plus dangereux, le plus pauvre et le moins exploré des six continents peuplés par l'homme. À cette époque, les maladies, la faune et les tribus sauvages restent de sérieuses barrières à l'exploration de l'intérieur. La rareté des rivières navigables fait que le seul moyen de cartographier les savanes, les jungles et les déserts est de marcher. Faut-il s'étonner que l'Amazone, que les bateaux à vapeur peuvent remonter presque jusqu'à sa source, était bien mieux connu que l'intérieur de l'Afrique durant l'âge des explorateurs victoriens ? Il faut attendre la fin du dix-neuvième siècle pour trouver des cartes précises du Continent Noir.

Au début du vingtième siècle, on commençait à mieux connaître les mystères des terres intérieures. Enfin, l'Afrique s'ouvrait au monde occidental. Les voies ferrées traversaient le continent, de nouveaux médicaments évitaient aux explorateurs de mourir avant d'avoir découvert quoique ce soit et des villages où l'agriculture était possible apparaissaient à l'intérieur. Au cours des années 20, l'Afrique était devenue accessible et cartographiée, ce qui n'avait pour autant rien retiré du mystère et du danger d'une grande partie des terres. Si l'exploration et la colonisation étaient bonnes pour les Européens, elle était désastreuse pour les Africains.

Les Secrets du Kenya se propose d'introduire les joueurs de *L'Appel de Cthulhu* à ce continent vaste et varié, en se concentrant sur une partie de son territoire. Faisant trois fois la superficie des États-Unis d'Amérique et comptant quatre Africains pour chaque Américain durant cette période, il serait impossible de couvrir l'ensemble de ce continent en un seul livre. L'Afrique est trop vaste et trop variée.

Le Kenya fournit un cadre à la fois familier et étranger aux investigateurs. Colonisé par la Grande Bretagne au début du vingtième siècle, c'est un pays de langue anglaise dont la capitale offre toutes les commodités du pays natal. En dehors des frontières de Nairobi, la majeure partie du Kenya reste inexplorée, un territoire vierge pour les investigations et les horreurs cachées. C'est une terre où les guerriers masaï mènent des combats acharnés pour protéger les terres où paît leur bétail, où les marins swahilis sillonnent les côtes en maintenant leur culture islamique millénaire, et où des lions, des éléphants, des gnous et des léopards errent librement, tuant et impressionnant les visiteurs à chaque rencontre.

Et qu'en est-il du Mythe de Cthulhu ? En Amérique et en Europe, le Mythe se cache dans les caves, les vieilles maisons, les châteaux en ruine et les grottes oubliées. En Afrique, il rôde à ciel ouvert, il chasse dans la nature et il prospère dans les citées perdues. Les sectes vénérant le Mythe sont plus proéminentes ici et leur pouvoir est plus étendu. Malgré cette intrusion manifeste de notre monde, le Mythe reste relativement peu documenté. Les ressources familières que sont les fichiers de la police, les journaux, les bibliothèques et les musées sont plus difficiles à trouver. Et quand ces ressources sont présentes, les investigateurs doivent s'attendre à n'en tirer que de maigres résultats.

La première moitié de ce livre fournit au Gardien un survol civil, culturel, politique, géographique et lié au Mythe du Kenya durant les années 20 et 30. Il est écrit à destination des joueurs souhaitant quitter leurs vieux domaines américains ou européens, même si ce n'est que pour quelques mois. La majorité des informations contenues dans ce livre est tirée de données réelles, même si la description de nombreux lieux a été enrichie pour s'adapter au jeu. Ce n'est que là où les faits historiques n'ont pu être trouvés ou vérifiés que nous les avons inventés en extrapolant sur les faits connus. Des références aux *Masques de Nyarlathotep*, qui se déroule partiellement au Kenya, permettent une intégration facile dans cette campagne mondiale. Les cartes de Nairobi de cette édition sont historiquement plus exactes. *Les Secrets du Kenya* reprend également des éléments de fictions et de suppléments de jeu du Mythe de Cthulhu situés en Afrique.

La meilleure façon de se servir de ce livre est comme référence pour des scénarios ou des campagnes en Afrique de l'Est britannique. Les différents chapitres détaillent la capitale Nairobi et l'intérieur du pays, dont la cité portuaire de Mombasa, la vallée du Rift, la



Madagascar in the Indian Ocean—island of jungle-smothered villages, smiling Malagasies, palm-fringed shores and strange native dhows—unknown to other cruises—is on the route of

Raymond-Whitcomb

Round Africa Cruise

Sailing January 12, 1929, on Cunard liner "Carinthia," for a ten weeks voyage completely around Africa, visiting

Dakar in Senegal — Freetown in Sierra Leone
(a region of primitive Blacks and barbaric dances)
Cape Town and old Dutch South Africa
Durban — Natal — Madagascar
Zanzibar — Mombasa — Nairobi
The Big Game Country of British East Africa
The Sudan and Egypt

✱ With trips to Victoria Falls, Kimberley and its Diamond Mines, Cecil Rhodes' Tomb in the Matopo Hills of Rhodesia, the Mountains of the Moon, the headwaters capital of the Sudan. of the Nile and Khartoum,

The only cruise devoted primarily to Africa, and the only African cruise to include all sections of Africa.

Rates, $1250 and upward

Send for the Booklet—"AROUND AFRICA"

Mediterranean Cruise

Sailing January 22, 1929, on the Cunard liner "Samaria" and visiting the famous Mediterranean cities and great ports—and in particular, *Egypt* and the *Holy Land*, beautiful *Taormina* in Sicily, the historic islands of *Malta, Cyprus, Corsica* and *Sardinia*, and picturesque towns on the *Dalmatian Coast*—Rates, $1000 and up.

Land Cruises in America

Summer and Winter trips on special trains built for Raymond-Whitcomb

Raymond & Whitcomb Company

Executive Offices: 26 BEACON STREET, BOSTON, MASSACHUSETTS

NEW YORK PHILADELPHIA CHICAGO LOS ANGELES SAN FRANCISCO

OR ANY AUTHORIZED STEAMSHIP AGENT

côte swahili, le lac Victoria et les déserts du nord. Un chapitre donne des informations sur les principales tribus africaines vivant dans la colonie et un survol du mode de vie du peuple africain.
En raison de l'étendue de la colonie kenyane, toutes les villes n'ont pas pu être traitées en détails. Ce livre se concentre plutôt sur Nairobi, explorant la ville minutieusement. Des cartes de Mombasa, de Kisumu et de Lamu sont incluses, ainsi qu'une description résumée de ces villes. Le Gardien trouvera également des archétypes de personnages, des règles et compétences optionnelles et plusieurs PNJ grâce auxquels il pourra donner vie au Kenya de cette époque.

La deuxième moitié de cet ouvrage présente quatre scénarios explorant différentes facettes de la colonie et de l'Afrique. *La folie des ancêtres* commence avec une expédition paléontologique de la Miskatonic University chargée de découvrir les ascendants de l'humanité, et qui finira par mener les investigateurs à découvrir une vaste société souterraine de goules. *Les chats de Lamu* introduit la côte swahili et catapulte les investigateurs dans la Contrée du Rêve où on leur demande d'entreprendre une quête pour la reine d'un royaume de félins. *Terres sauvages*, débutant à Nairobi, s'intéresse à de grands chasseurs blancs et leur safari, avec un enlèvement par les hommes-léopards africains qui pousse les investigateurs dans les légendaires plaines du Serengeti. Enfin, *Bois Mort* emmène les investigateurs dans une expédition au cœur du territoire inexploré au nord du Kenya, où ils rencontrent un grand mal et un portail vers une autre dimension.

Bonne chasse dans les savanes de l'Afrique noire !



Ce qui est en haut, ce qui est en bas

Un conte pour situer la pièce ; un grand chasseur obtient ce qu'il souhaite. Malheureusement pour les investigateurs, ils risquent de le découvrir à leur tour.

Il existe un monde souterrain, disent-ils, qui s'étend depuis les montagnes de l'Atlas, passe sous le puissant Sahara, descend jusqu'au Niger et part à l'est là où est bâti Mombassa. Il existe un monde, disent-ils, où les festoyeurs des ténèbres sont cachés, attendant, se préparant pour le jour où les étoiles seront à nouveau propices.

Le Messager Masqué

Même à cette distance, il sentait la mort sur le lion mâle, une odeur qui le comblait. Derrière la croix de son viseur télescopique, il fit le point sur la magnifique créature, divisée en quarts, prête à mourir. Il salivait à cette pensée. Enfin, tout était parfait.

La crosse tiède de son fusil à éléphant, pressée contre son épaule, était stable. Coup de chance, le vent se calmait, facilitant le tir. Malgré son excitation, Lord Caulfield restait aussi immobile que l'un de ses sombres portraits suspendus aux murs de son manoir en Angleterre. Son seul luxe était de se lécher les lèvres pour goûter le sel de la transpiration. Il se souvenait, avec un sourire cruel, de la raison exacte pour laquelle il avait voyagé si loin jusqu'ici, au cœur de l'Afrique de l'Est britannique. Il était ici pour tuer.

« Maître, attention ! » Entendant le cri, le lion bondit hors de vue. Le boy somalien, Faraji, jaillit des fourrés, frappant l'herbe haute de son fouet kibokos. On voyait à peine le lion à l'œil nu. Déçu, Caulfield le regarda disparaître dans les taillis épineux du veldt kenyan.

« Imbécile ! », hurla-t-il rageusement. Il se releva, le visage rouge de colère, puis arracha le kibokos des mains tremblantes du boy. Sans réfléchir, il fouetta le visage d'ébène, y dessinant un trait de sang. « Regarde ce que tu m'as fait faire !

— Mais maître, il y avait un serpent !

— Menteur. » Caulfield le fouetta à nouveau, tailladant une paupière. « Va-t-en ! »

Le boy, qui n'avait guère plus de douze ans, s'éloigna à reculons, des larmes salées coulant sur ses joues. De son œil valide, il regarda autour de lui, les plaines émaillées d'acacias s'étendant jusqu'à l'horizon. Le domaine des léopards et des crocodiles, entre autre. « Mais maître, il n'y a nul part où aller ?

— Peu m'importe, boy. », jura Caulfield. L'insolent gamin aurait dû savoir que le moindre bruit le priverait de ses chances de tuer le dernier des 'cinq'. Un tel trophée l'aurait hissé au rang de chasseurs célèbres comme Hemingway, Churchill, Roosevelt ou le duc de Windsor. Voilà pourquoi il s'était installé en Afrique. Faraji avait compromis son rêve. « Va-t-en. Je ne veux plus te voir ! » Sans attendre de s'assurer que le boy suivait ses ordres, Caulfield se tourna vers le reste de son équipage, les porteurs kikuyu, les pisteurs masaï, les cuisiniers somaliens et ses précieux guides galla. Ces derniers étaient les plus importants, particulièrement les huit hommes galla qui avaient porté Caulfield et sa femme dans leurs chaises royales alors qu'ils progressaient sur une terre dure ces dernières semaines. « Que je ne vous surprenne pas à aider ce jeune vaurien », menaça-t-il, « où vous connaîtrez la morsure de ce kibokos ! »

Aucun des Africains n'était assez brave pour répondre, de peur d'être battu à leur tour. Dans leur cœur, ils connaissaient la vérité : Caulfield était une brute, même lors des rares fois où il était de bonne humeur. Le contredire n'amenait que souffrance et douleur. Ils savaient quoi faire. Le boy allait les suivre, hors de vue. À la nuit tombée, le campement installé, en secret il se joindrait à eux. Dans un jour ou deux, Caulfield aurait oublié que Faraji l'avait contrarié et il ne le distinguerait plus des autres boys de l'expédition. Tout serait comme il faut. Ils étaient sûrs que Faraji reviendrait sain et sauf.

Tous, sauf Obiajulu, le cuisinier somalien. Il connaissait des secrets que les autres ignoraient. Obiajulu avait vu la forme que Faraji avait prise pour un serpent. Il l'avait reconnu pour ce qu'elle était réellement : la main de la corruption, creusant d'en dessous. Il connaissait les légendes, les contes racontés dans les anciens livres. C'était un territoire de chasse, où les humains étaient aussi des proies.

* * *

« Tu es incroyable, Byron. », lâcha Lady Caulfield. Dans son exquise robe du soir, elle lui tournait à moitié le dos, n'ayant pas touché au champagne de leur célébration. Lord Caulfield savait qu'elle ne mangeait que pour combler sa faim, plutôt que pour lui faire plaisir. « Je ne sais pas pourquoi j'ai accepté de venir. En fait, je ne sais pas pourquoi j'ai accepté de venir dans ce pays barbare. »

Lord Caulfield ne dit rien, prétendant ne pas l'avoir entendue. Elle lui jeta son champagne à la figure.

Pendant un moment, il réagit comme si rien de fâcheux n'était arrivé. La nuit était chaude et revigorante, les étoiles brillantes et vivantes dans l'air léger des plateaux kenyans. La nourriture sentait bon et le champagne, mis de côté pour cette occasion, lui avait coûté assez cher. Malgré les contretemps malheureux de ce matin, il avait tué aujourd'hui. Il avait,

enfin, eu un lion. Cet après-midi, il y avait eu des photographies, des accolades de ses hommes et la peau de la bête (qui sera bientôt sa descente de lit). Il aurait voulu que cette journée finisse aussi parfaitement qu'elle avait commencé.
Lentement, il se leva. Tremblant d'une fureur contrôlée, il essuya le vin de son visage et sa moustache. Alors seulement il s'approcha de sa femme d'un pas décidé. Laissant libre cours à sa rage, il la gifla sans retenir sa force, laissant plus qu'une trace rouge et un choc.
Lady Cauldfield poussa un cri, puis pensa à se contenir. Elle était trop hébétée pour réagir lorsqu'il lui pris le bras, la soulevant pour la jeter dans leur tente. Il ordonna à ses boys galla : « Elle ne doit pas sortir de là avant l'aube, sans exception. » Avec l'âge, sa chair n'était plus aussi attirante.
Il se rassit, déplia sa serviette, puis leva son verre. « À la bête morte ! », dit-il à la nuit. « À la noblesse du lion mâle. » Personne, pas même Lady Caulfield, ne pouvait gâcher la nuit la plus parfaite de sa vie. Surtout pas une femme qui aurait dû depuis longtemps mériter sa place dans ce monde.
Il mangea avec appétit, dévorant la viande de lion comme si, par la grâce d'une magie noire, la force de la créature pouvait gagner son âme. Il eut un sourire carnassier en se souvenant pourquoi il était là. La ferme qu'il avait achetée dans la campagne de Nairobi n'était qu'un ajout à une fortune familiale déjà conséquente dans l'élevage de bétail. C'était aussi son excuse envers Lady Caulfield les rares fois où elle était assez courageuse pour exiger qu'ils retournent en Angleterre. Il ne pourrait jamais l'admettre, mais il n'était venu en Afrique que pour chasser. C'était son plus grand désir, d'appartenir aux plus grands chasseurs de son temps. Il ajoutait fièrement des encoches à la crosse de son arme à chaque mort, pour prouver sa valeur.
L'arrivée de Caulfield sur les plateaux datait d'à peine trois mois. Pourtant, il avait déjà tué un rhinocéros, plusieurs éléphants, beaucoup de buffles et même un léopard. Le lion d'aujourd'hui lui assurait le dernier de ses 'cinq'. Maintenant, il serait pour toujours parmi les géants de sa profession. Dans quelques semaines, quand la peau aura été tannée et préparée, il aurait un nouveau tapis où poser ses pieds.
Il but encore, méditant sur ses désirs secrets. Parmi toutes les créatures de Dieu, Caulfield admirait le lion mâle plus que tout autre. Ils étaient tout ce qu'il souhaitait être. Ils jouissaient de privilèges que même les plus riches lords de l'Empire britannique ne pourraient jamais obtenir. Les lions étaient des rois. Ils portaient leurs crinières aussi fièrement qu'une couronne, dédaignant tous leurs rivaux. Comme les sultans de Zanzibar, ils possédaient des harems, pour les satisfaire jour et nuit. Les femelles chassaient, apportant sa nourriture au roi-lion et nourrissant les lionceaux. Les mâles régnaient et vivaient dans le luxe, dormant toute la journée, ne se réveillant que pour couvrir une femelle ou manger de la chair crue servie au pied de son trône. Sa — leur — seule responsabilité était de défendre le territoire contre les intrus, principalement d'autres mâles prétendants au titre de chef de la meute. Ces prétendants étaient rares. Et si le lion mâle était fatigué d'une compagne, il pouvait s'en trouver une autre, peut-être même deux ou trois jeunes femelles de son choix. Cauldfield aurait tellement aimé être un roi-lion.
Mais c'est un rêve qu'il ne pourrait jamais réaliser. Il devait se contenter de détruire ce qu'il ne pourrait jamais être.
Sous le regard d'Obiajulu, l'homme blanc dévora sa nourriture comme un loup. Puis il battit sa femme avec la même sauvagerie qu'il battait ses serviteurs africains. Les pensées du cuisinier revinrent à ce qu'il ne pouvait oublier : c'était un territoire sacré. Le fait que Faraji n'était pas revenu confirmait ses peurs. Les festoyeurs chassaient ce soir. Un jeune garçon ne suffirait pas à les contenter.

* * *

Pas un bruit. Tout le monde dormait. Les ombres de la nuit s'entrouvrirent pour révéler les festoyeurs, des créatures de ténèbres et de décrépitude. Ils recouvrirent Caulfield de mains caoutchouteuses tandis qu'il dormait près du feu, puis le tirèrent dans la plaine, où les moustiques vrombissaient et où la lune couchante offrait une lumière diffuse. Caulfield ne savait rien de ces adversaires ou de la raison de cet enlèvement. Il savait seulement qu'ils étaient venus d'en dessous, qu'ils avaient creusé la terre pour l'emporter.
« Lâchez-moi, monstres ! »
Ses mots sonnaient creux, inutiles. Il était impuissant entre leurs mains. Ils déchirèrent son pyjama jusqu'à ce qu'il soit nu comme un nouveau-né. Il hurla en réalisant qu'ils étaient trop forts pour qu'il parvienne à s'échapper, il hurla comme le sexe faible, implorant qu'on lui vienne en aide.
Il entendit à demi ses boys africains fuir devant les envahisseurs, alors qu'ils étaient payés pour protéger leur maître. « Insolents sauvages ! », hurla-t-il. Malgré leur obéissance servile, peu leur importait que leur seigneur et maître vive ou meure. Il les aurait fouettés s'il avait pu, pour leur montrer qui commandait. Ce furent ses dernières pensées, puis le monde du dessus disparut. Il ne ressentait ni peur de son sort, ni regret de ce qu'il laissait inachevé, mais seulement de la colère. Colère qu'il n'ait pas été sauvé par ses serviteurs alors que ces démons bredouillant avait eu le dessus.
Rapidement, la lune s'évanouit. Il ne resta rien d'autre que les ténèbres. Sa chair se refroidit. Il frémit pour la première fois depuis son départ d'Angleterre. Malgré ses protestations, ils le portaient toujours, comme on porte un cercueil vers sa tombe. Les échos de leurs baragouinages rebondissaient contre les murs d'un labyrinthe obscur. La caverne devait être d'une taille considérable. Parfois, il pouvait tendre une main libre. Moins fréquemment, ses doigts frôlaient des murs de pierre froids, irréguliers et humides. Sa tête était orientée dans la direction de la marche, plus bas que ses pieds derrière lui. Il imaginait qu'ils descendaient. Peut-être jusqu'en Enfer pour ce qu'il en savait.
Les heures s'écoulèrent, trop nombreuses pour être comptées. La distance parcourue augmentait sans fin. Les griffes moites le coupaient là où elles serraient pour résister à ses efforts. Leurs langues rêches léchaient son sang, comme un chat lèche la crème sur une

main. Une fois ou deux, il supplia qu'on le libère, oubliant toute dignité. On ne lui offrit pourtant aucune pitié ; les griffes ne desserrèrent même pas leur étau.
Ses kidnappeurs finirent par s'arrêter. Sans cesser de le tenir fermement, ils discutèrent dans une langue que Caulfield n'arrivait ni à comprendre, ni à reconnaître. Durant les longues heures qui s'étaient écoulées, il en était venu à craindre le pire. Des cannibales et des sorciers se cachaient sur ce continent impie. Ces créatures de la nuit semblaient de bons candidats pour la barbarie. Allaient-ils le découper et le manger ? Ou lui arracher les yeux, la langue, les doigts ou d'autres extrémités pour leurs enchantements sacrilèges ?
« Je vous en supplie, laissez-moi partir... », implora-t-il, gémissant comme aurait pu le faire sa femme, dont il méprisait la faiblesse de caractère.
Mais ils ne répondirent pas. Ils se contentèrent de le lancer dans les ténèbres.
Il tomba en hurlant. Il ne voyait rien pour l'instant, mais il savait qu'il finirait par rencontrer le sol, ce qui le tuerait. Il pria Dieu que sa fin soit rapide et sans douleur. Surtout sans douleur.
Soudain, sa peau le brûla comme si elle était perforée par un millier de piques de glace. Le choc empiéta sur la sensation d'enveloppement liquide. Il plongea dans l'inconscience.

* *
*

Il revint rapidement à lui, réalisant avec terreur qu'il ne pouvait pas respirer parce qu'il était sous l'eau.
Pris de panique, il s'agita en tous sens. Incertain de sa direction, il se calma. Il se concentra sur les bulles d'air, sur le chemin qu'elle prenait vers la surface, vers l'oxygène salvateur.
Au-dessus, les ténèbres se déployaient toujours uniformément. Il ne voyait rien. Ses autres sens peinaient à compenser. Sa peau et ses oreilles lui disaient que l'eau était un courant souterrain. Il était maintenant emporté par le fluide froid, descendant toujours plus profondément sous terre. Flottant, Caulfield se dit que ses kidnappeurs n'avaient probablement pas pris la peine de l'amener jusqu'ici pour l'abandonner aussi rapidement. Une surprise déplaisante l'attendait certainement à la fin du voyage. Était-il un sacrifice ? Dans ce cas, croyaient-ils qu'une sorte d'esprit maléfique possédait ses eaux, exigeant du sang pour assurer leur prospérité ? Cela ne serait pas étonnant de la part de tels sauvages. Et qu'ils l'ennuient lui, Lord Caulfield, avec ces superstitions.
Il testa ses limites en plongeant sous l'eau, mais n'atteint pas le fond. Puisant dans les forces lui restant, il lutta contre les eaux noires jusqu'à arriver à un mur. Pas un mur irrégulier comme ceux de la caverne labyrinthique qu'il avait frôlés plus tôt, mais une pierre douce comme si elle avait été autrefois de la chair vivante avant d'être pétrifié il y a des millénaires sous sa forme actuelle. Il imagina être dans un corps, nageant dans les artères d'une chose ancienne et gigantesque.
Épuisé, Caulfield dériva pendant des heures, ne nageant que pour rester à la surface. Il remarqua que l'eau coulait de plus en plus vite. Ses muscles le brûlaient. Un homme plus faible que lui se serait déjà noyé. La rivière était peut-être un test, une évaluation de sa force et de sa détermination ! Ses kidnappeurs mesuraient-ils sa vigueur pour estimer son prix sur un marché aux esclaves ? Pariaient-ils sur le temps qu'il résisterait avant de se noyer, comme s'il était un pion, sa vie ne servant qu'à l'amusement des sauvages ? Il se sentait dupé de savoir qu'il ne saurait jamais.
Et il dériva encore.
Le temps passa, avec toutes ses incertitudes. Certain qu'il était à plus d'un mile sous terre, Caulfield pensa entendre d'autres bredouillements et bafouillages, filtrant par des judas invisibles au-dessus. Ils le regardaient, ce qui dévoilait des aspects de ces créatures que l'esprit de Caulfield avait refusé d'accepter jusqu'ici. Les kidnappeurs voient dans le noir. Ils ne peuvent le faire que parce qu'ils ne sont pas humains.
Il a peut-être sangloté à cette idée, mais trop de bruits venaient des ténèbres pour qu'il en soit certain.
Pourtant, ils ne l'ont pas pris. Ils l'ont laissé flotter.
Et il flotta, nageant à moitié, restant au-dessus de l'eau à la force de sa volonté. Il se calmait en repensant à la peur qu'il avait provoquée chez sa femme. Il pensait à la chasse aux animaux sauvages, au moment juste avant qu'il ne caresse la gâchette, la cible au centre de son viseur. Les émotions de la chasse emplissaient son être, flottant avec lui, le soutenant. Des pensées éparses qu'il était peut-être en train de perdre l'esprit couraient à sa traîne. Fallait-il qu'il abandonne et se laisse noyer ? La fierté de Caulfield était trop grande pour qu'il admette une faiblesse.
Alors qu'il arrivait à un point où il ne se sentait plus capable de nager, où il était prêt à accepter l'étreinte froide de l'eau pour une mort sans douleur, il s'échoua sur une berge. Enfin, quelque chose de solide sous son ventre. Une plage souterraine de galets vint à son aide.
Trop épuisé pour bouger, trop vidé de toute énergie pour s'inquiéter que cela puisse être sa fin, Caulfield se rappela à nouveau de sa femme. Il se dit que ses kidnappeurs l'avaient probablement emportée elle aussi. Elle serait effrayée et faible. Elle n'aurait pas la force de nager jusque là. Maintenant, il était temps de la rejoindre. Il était déjà mort là-haut. Il ne lui restait plus qu'à mourir ici-bas.

* *
*

Les mains du temps allaient toujours de l'avant, sans que Lord Caulfield s'en rende compte ou s'y intéresse.
Il perdait et reprenait conscience. Il rêvait de lions copulant avec leurs compagnes, sous un ciel splendide que seul un coucher de soleil africain pouvait peindre. Quand il se réveillait, il ne voyait que les ténèbres, le silence et la terreur.
Il rampa hors de la rivière sur la plage de galet, poussé par une volonté à demi-oubliée de survivre. À quelle fin, il ne s'en souvenait pas exactement. Plus tard, alors que la conscience lui restait plus de quelques secondes d'affilé, il écouta les glissements de

rochers dans la caverne, signe que ses tourmenteurs étaient à sa recherche. Il entendait même leurs murmures inhumains lorsqu'ils parlaient de lui. S'il mourait ici, trop faible pour bouger à nouveau, Caulfield savait dans son cœur qu'il deviendrait leur nourriture. Que pouvaient-ils vouloir d'autre que sa chair, puisque c'est tout ce qui lui restait maintenant ? Plus tôt, leurs langues râpeuses en avait été la preuve.

Durant d'autres moments d'éveil, il était certain qu'ils avaient rampé près de lui alors qu'il dormait, le reniflant pour voir s'il vivait encore. Ils ne l'avaient pas encore pris. Peut-être que, vivant, il avait encore une utilité.

Il finit par percevoir la lumière.

* * *

Ce n'était pas une lumière normale. Certainement pas une illumination qui toucherait le monde de la surface. La lueur était comme une affliction suintant des murs, une clarté bleue fantasmagorique brillant comme une maladie contagieuse. Mais aussi impure que soit la lumière bleuté, elle offrait l'espoir qu'elle provienne d'un passage vers la surface.

Se relevant péniblement, Caulfield trouva la force de se redresser, de se tenir fièrement debout comme un britannique digne du titre de Lord. Il n'avait pas encore renoncé à la vie. Malgré la douleur irradiant dans ses membres, malgré le battement sous ses tempes, malgré sa terreur se nichant dans ses entrailles, Caulfield alla bravement de l'avant.

Il vit la lumière de plus en plus forte. Un passage se révéla, s'ouvrant comme une bouche et menant dans un tunnel calcifié rappelant une trachée. Caulfield gloussa nerveusement lorsqu'il réalisa qu'aucune autre voie ne se présentait à lui. Même s'il n'était plus maintenu physiquement par ces créatures hideuses, il était toujours orienté comme un troupeau. La lumière n'était pas là par hasard. Il devait voir pour être encourager à suivre le segment suivant de son voyage sous terre.

Ses pensées furent confirmées lorsqu'il découvrit des peintures rupestres chaotiques, ni esthétiques, ni bien composée, mais schizophréniques et démentes. La courbure et le style des personnages ressemblaient à ceux qu'on lui avait montrés dans des grottes du veldt, si ce n'est que ceux-ci était peints avec frénésie, comme si les artistes craignaient pour leur vie ou avaient perdu le peu de santé mentale qui leur restait. La peinture présentait son sujet avec des détails fébriles et sanguinolents. Caulfield eut un frisson, car cela suggérait leur ancienneté, comme si le dessin était aussi vieux que le rocher lui-même. Plus que tout, c'est ce qu'il représentait qui lui glaçait le cœur.

Plusieurs des peintures montraient des centaines d'humains menés comme du bétail. Comme lui, ils étaient nus. On les forçait tous à aller dans la même direction, en regardant devant eux et vers le bas, craintifs parce qu'ils savaient qu'il ne restait qu'un chemin à prendre sans savoir où il conduisait. Ces gens étaient poussés sous terre, dans les entrailles de la terre, plus profond que n'importe quel mineur de diamants sud américain n'avait jamais rêvé d'atteindre.

Les bergers aussi étaient représentés, des créatures à la silhouette humaine, mais bien plus grotesques que le plus laid des hommes. Leurs bouches étaient des museaux comme ceux des chiens. Leurs pieds se terminaient en sabots fendus comme ceux des chèvres. Mais leur trait le plus caractéristique était leurs mains, dont les doigts portaient des ergots tranchants, tout comme les griffes qui avaient maintenu Caulfield lorsqu'il avait été enlevé du monde de la surface.

Avec anxiété, Caulfield se demanda s'il ne s'agissait pas d'avertissements à l'intention de ceux qui passaient par ici. Peut-être avaient-ils été délibérément laissés par ses kidnappeurs pour abattre ses espoirs, maintenant qu'ils avaient abattu sa force physique. Leur style n'était pas africain. Ce n'était pas vraiment de l'art. C'était l'écriture des cauchemars. Il devina que les goules avait gravé cela. Elles lançaient un message. Elles disaient qu'il n'avait plus d'espoir dans le monde souterrain.

Comme les hyènes ou les vautours, les images montraient que les goules se nourrissaient des cadavres des esclaves morts, des captifs trop faibles pour poursuivre la longue marche dans le monde souterrain. Caulfield détourna le regard, trop dégoûté et trop apeuré pour en voir plus. Pourtant, la curiosité finit par être la plus forte. Il tituba le long d'images racontant des faits de plus en plus atroces. Il n'oublierait jamais pourquoi il était là.

Les dernières images recréaient grossièrement le monde de la surface, mais ce que Caulfield voyait ne ressemblait à rien de ce qu'il connaissait de l'Afrique. Des constellations rudimentaires montraient des étoiles changeant de position, ainsi que de grandes bêtes aux ailes de chauve-souris et des têtes boursouflées s'élevant de la mer. Dans ces représentations, ses kidnappeurs devenaient les proies de ces prédateurs supérieurs. Les créatures ressemblant à des pieuvres se nourrissaient d'humains et de goules sans discrimination, détruisant et avalant plutôt que parquant. Caulfield imagina la fin du monde dans ce conte dément, dans un temps futur où les vagues se lèveront et les cieux s'obscurciront définitivement. Il viendra un temps où ni les humains, ni les goules ne vivront à la surface de la terre. Seuls ceux qui vivent en dessous, les prisonniers humains et leurs geôliers goules, survivront. L'humanité n'a qu'une seule utilité : servir de nourriture aux goules, enfermés dans des enclos où ils se reproduisent pour les longues nuits noires à venir.

Les goules allaient-elles le manger maintenant ou le garder pour plus tard ? Malgré son corps d'âge moyen, il était toujours fort et en bonne santé. Sa chair serait un plat exquis. Si elles le laissaient vivre, il finirait par vieillir, par dégénérer en un corps faible et décrépit de moindre valeur, guère plus que de la peau et des os. Se souvenant du gibier qu'il aimait manger, Lord Caulfield répondit à sa propre question. La succulence de la jeunesse était plus que superficielle.

Bien que mort de faim, et sachant qu'il n'y avait pas moyen de revenir à son ancienne vie, Caulfield restait sur une posture de bravade. Il ne savait pas ce qui l'attendait, mais en considérant ce qu'il avait déjà traversé, il gardait l'espoir d'être sauvé. Après tout, sinon, pourquoi était-il encore vivant ?

Il alla de l'avant. Bientôt, la lumière bleuté fut accompagnée d'un son. Ce n'était pas les bredouillements et bafouillages auxquels il s'était habitués, car il entendait des humains, hurlant et criant en grand nombre, peut-être des milliers.

* *
*

Comme le bâillement sortant de la gorge d'un cadavre, le tunnel s'ouvrit sur une salle aux dimensions colossales, sur un mur à étages s'étendant sur des miles dans toutes les directions. De chaque côté que regardait Caulfield, de gauche à droite et de haut en bas, le mur courait jusqu'à disparaître dans des ténèbres voraces, laissant penser qu'il se prolongeait à l'infini. Le mur abritait toute une civilisation. Il était peuplé de dizaines, voire de centaines, de milliers d'humains nus. Il n'y avait rien à voir de l'autre côté de ce vaste espace, où les ténèbres étaient aussi absolues que la noirceur de la rivière. La taille et la distance étaient impossibles à estimer.

Le mur était vivant, vibrant d'une activité frénétique telle que Caulfield n'en avait jamais rencontré de toute sa vie et dépassant les capacités de son imagination. Il se tenait debout, nu, sur un rebord parmi des centaines qui couvrait chaque mètre carré de ce mur impossible. Sa conception semblait organique, comme s'il avait poussé là, une coquille pour une créature qui était partie des éons auparavant à la recherche d'un espace encore plus grand où habiter. Mais Caulfield savait que c'était impossible, car ces rebords avaient été creusés dans la roche au cours des millénaires par les milliers d'humains qui mangeaient, copulaient, dormaient et mourraient sur le grand mur.

L'expérience revenait à observer un puits boueux plein d'asticots, leur rôle étant joué par des humains nus et pâles rampants sur une multitude de rebords. De loin, ils donnaient l'impression de gigoter plutôt que d'escalader ou de marcher. Leur étrangeté venait également de cette lueur bleutée les entourant, la même que l'on retrouvait partout, les éclairant eux et leur monde, mais rien d'autre.

Ébloui, sentant le vertige le saisir, Caulfield se frotta les yeux dans l'espoir d'y voir plus clairement. Chaque homme, chaque femme et chaque enfant sur le mur devait soit avoir été apporté de la surface, soit être né ici. Mais s'ils n'avaient que leur chair nue, comment pouvaient-ils survivre ?

Sur le rebord, il regarda en bas et en haut. Tous deux disparaissaient dans un abysse de vide résistant aux observations les plus minutieuses. Mais il remarqua que le mur était incliné, comme le bord d'un large cratère. Il pouvait monter ou descendre, ou faire le tour s'il le désirait.

Il décida de monter. Le monde-surface devait mener quelque part, se dit-il. Mais si c'était le cas, pourquoi aucun des milliers enfermés ici ne s'était échappé avant lui ? Il ne pouvait se résoudre à ce qu'il n'y ait pas d'échappatoire.

Les premiers humains qu'ils rencontra furent un groupe d'hommes imposants à la peau noire, tassés autour d'une nourriture humide que Caulfield n'arrivait pas à identifier. C'était sans aucun doute des guerriers africains, les marques et les lignes dans leur chair recelant un pouvoir occulte. D'autres habitants semblaient bien trop pâles pour être des nègres, comme s'ils n'avaient jamais eu besoin d'une peau noire pour les protéger de l'impitoyable soleil tropical. Bien sûr, la lueur bleuté faussait la perception des couleurs. Cela fit que Caulfield ne reconnut pas tout de suite l'épais liquide tachant leurs mains griffues et leurs dents limées.

Il regarda de nouveau. Entre les guerriers était couché le corps démembré d'un boy somalien à la paupière coupée. Ses organes internes et ses muscles déchiquetés fournissant la nourriture crue d'hommes bien plus forts et grands que lui. Caulfield se sentit tout d'abord écœuré, puis fut troublé que l'image ne fasse qu'exacerber sa propre faim.

Alors qu'il restait là, figé, les yeux d'une douzaine d'homme l'observaient maintenant en coin. Ils auraient pu l'attaquer avec leurs couteaux taillés en os humains et en éclats de pierre s'ils n'avaient pas eu peur de perdre leur portion de la proie déjà à terre. Toutefois, leur regard l'avertissait de ne pas s'approcher plus près.

Le garçon somalien, dont Caulfield ne se souvenait plus du nom, avait été faible. Cela donna du courage à Caulfield. Il savait qu'en comparaison, il était fort. Il pouvait survivre dans ce monde, mais pas là.

Alors, il grimpa plus haut.

* *
*

Plusieurs heures s'écoulèrent tandis que Caulfield continuait son ascension de la paroi sans fin. Durant son escalade, il vit beaucoup de choses étranges, mais elles s'expliquaient par une nécessité barbare. La plupart des habitants des rebords reculaient face à lui. Avec sa silhouette large et musclée, il avait un aspect menaçant dans ce monde. Des groupes d'hommes étaient plus braves, plus agressifs, avec des couteaux d'os et de pierre. Il lui lancèrent des cailloux, des excréments et des os, pour le prévenir de rester au loin. Il répondit en lançant ses propres projectiles de roche. Un homme, dans sa hâte d'attaquer, glissa et tomba, disparaissant dans les ténèbres vers son destin. Son hurlement s'éteignit avant que l'on entende un impact.

La majorité des habitants l'ignorait. Ces gens passaient leur temps à lécher une substance coulant dans des milliers de courants et de ruisseaux, tombant vers les abysses. Caulfield réalisa que c'était leur seule source de nourriture, d'autant plus pour ceux qui n'étaient pas assez forts pour satisfaire leur goût pour la chair de leurs semblables. La nourriture était aussi à l'origine de la lueur bleutée fantasmagorique. Caulfield la goûta. Le goût était infect, mais elle calma la douleur provoquée par la faim et apaisa sa soif après qu'il en eut bu une plus grande portion. Avec l'estomac plein et la tête claire, il était maintenant certain que cette nourriture n'était pas là par accident. Il devina qu'on ne trouvait la substance que dans cette salle. C'était la nourriture qui piégeait les prisonniers sur ce mur. Partir signifiait mourir de faim.

« Byron ? » appela une voix.

Au son de son nom, Caulfield se retourna. Il vit sa femme nue, sans pudeur, adoptant déjà

les manières du peuple des rebords. Cela lui ressemblait peu, et Caulfield ne pouvait pas imaginer qu'un enfer comme celui-ci convienne à quiconque de sa connaissance. À l'exception d'une personne. Il ne fut pas surpris qu'elle ait un compagnon, Obiajulu son cuisinier. Le Somalien s'était trouvé une arme, une lame faite d'un tibia humain. Il la tenait devant lui tout en poussant la femme en arrière, pour la protéger. « Elle ne t'appartient plus, Caulfield. » cria-t-il hargneusement. « Tu la traitais mal, alors ne t'attends pas à la reprendre. Pas ici.

— Vous êtes venu ensembles ? » demanda Caulfield. Quoiqu'à sa grande surprise, la réponse ne l'intéressait pas.

« Je sais quel est cet endroit. Je sais que l'on ne peux pas s'en échapper. Tu mourras ici. Comme nous tous. »

Caulfield rit. « Et quel serait cet endroit, alors, Obiajulu ?

— La chambre de gavage. » crachat-il. « Quand nous mourrons, nous tombons, et nous les nourrissons, en dessous. » Il montra les ténèbres du doigt.

Oui, pensa Caulfield. Il semble inévitable sur cette pente raide que les morts finissent dans les abysses. « Et pour quoi as-tu besoin de ma femme, espèce de brute ? »

Obiajulu trembla pour apaiser sa peur, le couteau volé étant son seul réconfort. « Si je dois mourir ici, Caulfield, alors je compte préserver mes valeurs autant que possible. Je vais protéger la vie et la dignité de l'épouse que tu as choisie de ne pas respecter. »

Le rire de Caulfield résonna comme un rugissement. « Et crois-tu qu'en me prenant ma femme, tu m'as battu ? Que tu as un pouvoir quelconque sur moi ? Je n'ai besoin d'aucun de vous deux. Pas dans cet endroit. »

Il leur tourna le dos, puis reprit son escalade. « Byron... s'il te plait ? » entendit-il implorer celle qui avait été sa femme, mais il ne fit aucun effort pour l'écouter. Elle ne l'avait jamais respecté là-haut, qu'elle aille en enfer si elle pensait qu'il allait la respecter dans cet endroit cauchemardesque. De toute façon, elle était vieille et pendante, et les rebords ne manquaient pas de jeunes femmes pour la remplacer — si Obiajulu avait raison et qu'il n'y avait vraiment aucun moyen de revenir chez eux.

* *
*

Les habitants des rebords étaient principalement des Africains. Certains le regardaient avec peur, d'autre le menaçaient, mais la plupart l'ignoraient, ce qui n'était pas surprenant. Ceux qui n'étaient pas occupés à boire le liquide bleu avaient des relations sexuelles, sans se préoccuper d'être à la vue de tous. Il n'y avait pas grand chose d'autre à faire. Quelques-uns, lassés de manger la substance, se nourrissaient de la viande d'autres humains qu'ils avaient massacrés, gardant jalousement la seule autre source de nourriture. En grimpant plus haut, Caulfield remarqua que le combat était une activité naturelle. Il y avait moins d'excréments ici, et indiscutablement moins de terrain habitable. Combattre pour son territoire était une activité quasiment réservée aux mâles.

Plus tard, il fut surpris par son propre choc lorsqu'une femme tombant d'un rebord au-dessus de lui faillit le frapper. Il avait déjà vu beaucoup de gens tomber. Cette femme était si proche qu'elle avait presque emporté Caulfield avec elle. Elle passa à côté de lui en hurlant, puis disparut dans les ténèbres. Regardant en bas, Caulfield n'arrivait pas à voir les véritables ennemis de ce monde. Il imaginait les bredouillements et les bafouillages, des milliers de goules aboyant leur extase face à cette nourriture qui s'offrait à eux.

* *
*

Deux jours plus tard, il avait atteint le sommet. Là, le mur s'incurvait vers l'intérieur, formant une longue surélévation lisse avant de disparaître dans les ténèbres, trop plat et trop horizontal pour être escalader. Là-haut, il ne découvrit aucune rivière d'où naîtrait les ruisseaux de liquide bleu. Ils devaient suinter de l'ensemble du mur, du haut jusqu'en bas, plusieurs miles en dessous par rapport à sa position actuelle. Même s'il n'y avait pas de sortie, le haut du mur était un endroit en valant un autre pour s'y établir, où l'on ne risquait pas de recevoir des chutes de pierres, d'excréments, d'os ou de gens.

« Pourquoi résister à ce monde ? » se demanda Caulfield. Accepter ses règles et ses coutumes était la seule façon de survivre, et peut être le seul moyen de propérer.

Près de là, trois femmes à la peau noire et aux corps de guerrières amazones suçaient les murs bleus pour se nourrir. Elles étaient jeunes et sensuelles, vigoureuses et souples, si différentes de sa femme même aux jours de sa jeunesse. S'approchant jusqu'à sentir leurs parfums sauvages, il était excité à l'idée de les prendre toutes les trois. Elles léchaient la substance de leurs langues, sondant les rainures usées, luttant pour satisfaire leur faim. Leurs mouvements rythmiques nourrissaient son désir. Le plafond du mur était un endroit spécial, le domaine réservé des êtres vigoureux, forts, sains et beaux. Ce serait une demeure parfaite pour un Lord de son rang. Comme il s'approchait, les femelles sifflèrent, montrant leurs dents comme le ferait une bête sauvage. Elle le prévenait de ne pas s'aventurer sur leur territoire. Il se demanda si elles savaient parler ? Il espérait que non.

Depuis son arrivé, Lord Caulfield avait su qu'il n'accepterait pas de vivre dans la pauvreté, s'il devait rester dans ce monde de rebords. Peu lui importait que ces femmes le repoussent. Il voulait bien plus que sa part de substance bleue, bien plus, et elles ne l'arrêteraient pas.

Elles sifflèrent encore. Il rit en acceptant leur défi. Il savait qui remporterait une épreuve de force entre un homme et une femme. Même contre trois femmes. Mais les sauvageonnes ne se laissèrent pas intimider par son indifférence. Elles hurlèrent comme des chiens appelant le chef de meute. Était-il surprenant que des femmes si lascives aient déjà un compagnon ?

En réponse, une brute sortit d'une petite grotte. C'était un grand guerrier africain, dont la force était étayée par des muscles scarifiés. Il s'avança, portant un couteau d'os taché du

sang de tous ceux qui l'avaient défié auparavant. Anticipant la tuerie, les femmes se léchaient les babines. S'attendaient-elles à ce qu'il meurt, sentant peut-être le festin qu'elles pourraient partager avec leur gardien s'il était victorieux ?
Soudain, la brute plongea en avant, fendant l'air de sa lame. Mais Caulfield fut plus rapide, faisant un pas de côté pour éviter ce qui aurait était une perforation fatale. Caulfield n'était pas inquiet. Il avait servi son pays en se battant en France durant la Grande Guerre. Il savait non seulement comment tuer un homme, mais aussi comment le faire sans peur ni regret. Le dos arquebouté comme le mur dégoulinant de substance, tenant fermement la main d'armes de son adversaire, il fit basculer l'Africain d'un coup de pied.
Le rebord n'était jamais très large. Cela provoquait des erreurs fatales d'équilibre. Il était inévitable que le guerrier pris par surprise tombe à la renverse. Caulfield le regarda s'écrouler, rouler, puis disparaître du rebord. Contrairement aux autres personnes que Caulfield avait vu tombé, sa première victime resta silencieuse jusqu'à la toute fin. Peut-être l'Africain avait-il eu une bonne vie sur le mur et, maintenant que la fin arrivait, était-il heureux que sa mort soit rapide.
Bien trop rapidement, les ténèbres engloutirent son adversaire. Il était à présent la nourriture de quelqu'un d'autre. Avec un gloussement, Caulfield réalisa que venait d'assassiner le premier être humain qu'il n'ait jamais admiré.
Étrangement, maintenant que le combat était terminé, les femmes se détendirent. Elles lui tournèrent le dos, montrant leurs fessiers en signe de soumissions, comme le ferait un animal. Caulfield sentit son membre viril se raidir. Puis il remarqua des enfants parmi les femmes, sortant des petites grottes taillées dans la roche pour qu'il puisse les voir. Tandis que les jeunes dévisageaient l'assassin de leur père, les femmes reprirent leurs sifflements et leurs rictus. C'était des cris et des injures primitives, servant autant à le prévenir qu'à ordonner aux enfants de retourner se cacher dans leurs berceaux. Ce n'est qu'une fois les enfants hors de vue que les femmes se remirent à onduler voluptueusement.
Caulfield ne pouvait pas s'empêcher de sourire de joie. Leur message était clair. Si Caulfield ne tuait pas leurs enfants, il pourrait coucher avec toutes ces femmes sans résistances, où et quand il le désirait.
Pour la première fois depuis sa chute dans les ténèbres, ou peut-être de toute sa vie, Caulfield découvrit le vrai bonheur. Il était peut-être un esclave, de la nourriture pour les goules, mais et alors ? Le bétail de sa ferme kenyane était destiné à finir en steak sur son assiette, mais il vivait heureux dans les champs où il paissait avant de rencontrer le couteau de l'équarrisseur. Il était du bétail maintenant, le mur était son enclos et la substance et la chair étaient son herbe. Il n'avait pas de raison de s'échapper. Bien sûr, il serait à l'occasion obligé de combattre d'autres mâles pour garder ses femelles et son aire. Mais à chaque victoire sur ses agresseurs, il deviendrait plus fort et plus malin, plus puissant et plus craint. Sa chair resterait maigre, pure et savoureuse.
Il était inévitable que, comme le guerrier africain qu'il venait de tuer, un jour lui aussi finisse comme repas, pour un humain ou une goule. En fin de compte, cela importait peu. Ce qui importait était qu'à partir de maintenant et jusqu'au jour de sa mort, il vivrait sur le mur comme un roi.
Ce qui est en haut, ce qui est en bas. Son harem attendait son bon vouloir, patient et calme maintenant qu'il avait fait ses preuves comme mâle dominant. Elles allaient le nourrir et lui proposer librement leur corps. Elles allaient porter et élever ses héritiers.
Pour l'instant, il était affamé, prêt à manger. Ce coin de substance qu'il avait pris par la force lui fournirait la force nécessaire pour régner. Plus tard, quand il serait repu, il prendrait la première de ses nombreuses femmes jusqu'à satisfaction. Alors, il dormirait et rêverait encore d'être un lion mâle, fier et magnifique, dominant les champs sanglants des plaines africaines, quelque part au-dessus, en haut.





Le Kenya, passé et présent



Le Kenya : passé et présent

Une présentation générale de la colonie et une introduction aux sources du Mythe de Cthulhu en Afrique. L'histoire couvre l'aube de l'humanité, les premières tribus, les négociants arabes, les explorateurs portugais, l'apogée de Zanzibar, les conquêtes britanniques, la guerre avec l'Allemagne et l'établissement du Kenya blanc.

La position géographique du Kenya et l'altitude de ses terres s'était combinées pour créer un paysage n'ayant pas son pareil dans le monde. Il ne présentait ni gras, ni luxuriance où que ce soit ; c'était toute l'Afrique distillée en six mille pieds comme l'essence forte et raffinée d'un continent. Les couleurs étaient sèches et brûlées, comme celles d'une poterie. Les arbres avaient un feuillage léger et délicat, d'une structure différente de celle des arbres d'Europe ; ils ne poussaient pas en bols ou en coupoles, mais en couches horizontales, et cette forme donnait aux grands arbres solitaires une allure de palmier ou un air héroïque ou romantique comme des navires toutes voiles ferlées, et aux bords du bois un aspect étrange comme si tout le bois vibrait légèrement. Sur l'herbe des grandes plaines, les vieux arbres épineux nus et chauffés étaient épars, et l'herbe était épicée comme le thym et les myrtilles des marais ; à certains endroits, l'odeur était si forte qu'elle piquait les narines.

Karen Blixen,
La Ferme africaine (Out of Africa)

Le Kenya est une terre de contradictions. D'un côté, c'est une île de culture britannique dans une mer de nature africaine, où l'on suit encore les traditions des modes de vie européens, et où le sang et la bonne éducation restent important. D'un autre côté, c'est un pays de terres sauvages, d'animaux étranges et de peuplades exotiques croyant en l'importance des esprits, des ancêtres et des responsabilités tribales, loin des priorités imposées par leurs seigneurs britanniques.
Les conflits ne manquent pas. Les Africains tribaux sont en guerre les uns contre les autres et avec les colons blancs ; les marchands de la côte swahili sont toujours des hommes d'affaire rusés et de bons marins, bravant les rigueurs de l'océan Indien pour le profit ; les Arabes du nord kidnappent des villageois africains pour les vendre comme esclave dans le Moyen-Orient. La majeure partie du pays reste dangereuse et inexplorée. Les maladies tropicales peuvent être fatales et les animaux sauvages comme les hippopotames, les lions, les éléphants, les léopards, les crocodiles et les buffles peuvent être des adversaires mortels. Inversement, ces animaux magnifiques sont aussi à l'origine du sport de luxe du safari, transformant les chasseurs en proies. Parmi ces groupes antagonistes, les forces du Mythe sont en sommeil, comme toujours. Quand les étoiles sont propices, elles gagnent en force, souillant tous les aspects de la vie kenyane.

Histoire du Kenya

La première impression que les joueurs auront du Kenya sera probablement celle d'un territoire exotique et indompté, dont les savanes sont peuplées de nombreuses tribus de guerriers farouches et où, lors de luxueux safaris, on chasse les animaux les plus majestueux et les plus étranges que l'on puisse trouver sur terre. C'est certainement une vision exacte du Kenya dans les années 20. Cependant, sous ses idées romantiques se cache une terre d'injustice, d'exploitation et de droit du fusil. Partout, on distingue les hommes selon la couleur de leur peau et la culture de sa tribu. Même si de nombreux Européens prétendent que le Kenya est un ajout de plus au glorieux Empire britannique, leurs villes ne sont guère plus que des colonies précaires avec tout ce que cela comporte comme problèmes et difficultés, y compris des soucis raciaux croissants. Malgré les lignes artificielles dessinées sur les cartes d'Afrique pour revendiquer le territoire britannique, la plus grande partie des terres sauvages n'a pas encore été explorée. Qui sait ce qui se tapie là-bas ?

Premières tribus

Aux environs de –4 000, des changements climatiques en Afrique du Nord transformèrent ce qui était alors une vaste savane en une étendue de dunes et de regs sans vie : le désert du Sahara. Les terres cultivables et les pâturages disparaissant, les Africains hamites et nilotiques du nord et les tribus bantous de l'ouest furent obligées de migrer en Afrique de l'Est, ce qui déclencha les premiers conflits à grande échelle entre les différentes tribus de la région. Des conséquences de ces rivalités finirent par découler la formation des tribus kenyanes contemporaines.
Ces tribus se développèrent indépendamment, même quand les grands empires de la Méditerranée dont les Égyptiens, les Grecs et les Romains s'intéressèrent aux terres au sud du Sahara. En effet, leurs tentatives d'exploration échouèrent lorsqu'ils découvrirent que les marais du haut du Nil s'avéraient infranchissables. L'Afrique de l'Est resta terre inconnue. L'intérêt ne disparut pas totalement. Durant les dynasties ptolémaïques d'Égypte, on traça les premières cartes de l'Afrique. Elles comprenaient une chaîne de montagnes enneigées abreuvant deux grands lacs qui en retour nourrissaient le Nil Blanc. Cela donna naissance à la légendes des Montagnes de la Lune, selon laquelle la lumière de la lune se réfléchit de la surface des grands lacs sur les pics, offrant un spectacle fabuleux.

Afrique

Carte politique, vers 1930

Océan Atlantique Nord
Maroc espagnol
Tanger
Tetuan
Alger
Philippeville
Bône
Fez
Oran
Tunis
Mer Méditerranée
Casablanca
Rabat
Constantine
Marrakech
Tunisie
Iles Canaries
Maroc
Benghazi
Alexandrie
Port-Saïd
Tripoli
Caire
Suez
Egypte
Villa Cisneros
Rio De Oro
Algérie
Lybie
Louxor
Assouan
Mer Rouge
Tropique du Cancer
Afrique Occidentale Française
Port-Soudan
Asmara
St-Louis
Massawa
Golfe d'Aden
Dakar
Tombouctou
Omdourmân
Bathurst
Khartoum
Erythrée
Gambie
Guinée portuguaise
Bamako
Aksoum
El Obeïd
Djibouti
Berbera
Boulam
Conakry
Côte française des Somalis
Somalie Britannique
Freetown
Sierra Leone
Bingerville
Côte d'or
Porto-Novo
Sokoto
Kano
Nigeria
Afrique Equatoriale Française
Soudan Anglo-égyptien
Addis-Abeba
Harar
Abyssinie (Éthiopie)
Monrovia
Liberia
Somalie italienne
Abidjan
Accra
lagos
Bangui
Santa Isabel
Douala
Ouganda
Kenya
Rio Muni
Stanleyville
Entebbe
Kisumu
Mogadiscio
Kismaayo
Equateur
Cocquilhatville
lac Victoria
Golfe de Guinée
Libreville
Congo Belge
Kigali
Astrida
Nairobi
Lamu
Malindi
Mombasa
Pemba
Zanzibar
Océan Indien
Brazzaville
Léopoldville
Loanda
Boma
protectorat du Tanganyika
Albertville
Ujiji
Dar es Salam
Luanda
Malange
Élisabethville
Lilongwe
Angola
Ibo
Benguela
Rhodésie du Nord
Broken Hill
Malawi
Mozambique
Mozambique
Majunga
Océan Atlantique Sud
Livingstone
Blantyre
Moçamedes
Salisbury
Rhodésie du Sud
Sud-Ouest Africain
Canal du Mozambique
Tamatave
Beira
Madagascar
Bulawayo
protectorat du Bechuanaland
Antananarivo
Tropique du Capricorne
Walvis Bay
Windhoek
Mafeking
Pretoria
Johannesburg
Lourenço Marques
Swaziland
Bloemfontein
Durban
Union de l'Afrique du sud
Basutoland
Océan Indien
Le Cap
East London
Port Elizabeth

L'Aube de l'humanité

De nos jours, on sait que les origines de l'humanité au Kenya datent de plusieurs millions d'années. Cependant, dans les années 20 et 30, on découvrait à peine les fossiles de nos ancêtres, preuves qui allaient contredire la théorie scientifique couramment admise à l'époque selon laquelle les humains auraient évolués des singes en Asie. Si les investigateurs professent le contraire, ils seront regardés étrangement par leurs pairs universitaires, mais seront à la pointe d'une révolution scientifique. À la fin des années 30, les anthropologues Louis et Mary Leaky découvrent les fossiles d'*homo sapiens* les plus vieux connus, dans les gorges d'Olduvai, au nord de la Tanzanie. Ils prouvent ainsi l'existence d'hommes de l'âge de pierre datant d'entre une centaine de milliers et un million d'années, ce qui fait de l'Afrique le berceau de l'humanité. Le Chapitre 7 : La folie des ancêtres contient d'autres informations sur les premiers hommes au Kenya.

Négociants arabes

Autour de la fin du règne de l'Empire Romain, les Arabes commencèrent à en apprendre plus sur l'Afrique de l'Est que leurs homologues méditerranéens. Ils appelaient ces terres Zinj, en référence à la couleur noire du peuple africain. Vers 500, les premiers négociants arabes exploraient et commerçaient le long de la côte est. Au neuvième siècle, ils avaient établi des villes côtières, dont Lamu et Malini, dans ce qui serait un jour le Kenya. Cela donna naissance à une nouvelle civilisation, mélange de Bantous et d'Arabes, à la langue unique, qui allait devenir le Swahili.

Pour la première fois, ces colonies permettaient un commerce entre les Africains et le reste du monde, y compris de leur matière première la plus précieuse : les esclaves. L'esclavage devint encore plus profitable quand les Arabes s'aventurèrent dans l'intérieur des terres. Le commerce maritime s'élargit durant cette période, des marchands venant d'aussi loin que la Chine et la Malaisie pour acheter de l'ivoire, du fer, de l'or et des esclaves. Au quatorzième siècle, les Persans et leurs boutres à voile latine se joignirent au commerce fleurissant de l'océan Indien en fondant une colonie à Mombasa.

Explorateurs portugais

En 1497, le Portugais Vasco de Gama devint le premier Européen à naviguer autour du cap de Bonne-Espérance, arrivant un an plus tard à Malindi. Là, il obtient un pilote arabe qui l'emmena lui et son équipage en Inde, où ils pourraient exploiter le lucratif commerce des épices actuellement contrôlé par l'Empire turc. Au retour, le scorbut décima l'équipage. Dans l'incapacité de rentrer au Portugal, de Gama décida que la meilleure chose à faire était de conquérir les cités côtières de l'Afrique de l'Est, à l'exception de Malindi qui avait



Vasco de Gama

sagement choisi de s'allier à lui. Après avoir écrasé plusieurs révoltes swahilis et arabes, de Gama et ses hommes prirent finalement le contrôle de la côte d'Afrique de l'Est.

Malheureusement, les opportunités grandissantes et la richesse générée par les colonies portugaises en Amérique assurèrent que l'Afrique de l'Est ne devienne jamais plus qu'un avant-poste militaire, malgré la grande vision de Vasco de Gama. Les problèmes des colons portugais ne s'arrêtaient pas là. En 1590, l'Empire turc s'allia avec les Swahilis grâce à leur foi commune en l'Islam. Ils soutinrent les révoltes swahilis contre les Portugais chrétiens. Pendant un temps, les Turcs contrôlèrent Mombasa, jusqu'à ce les Portugais répliquent avec des renforts venus de Goa en Inde et une tribu de cannibales africains appelés les Zinba de la région du Zambèze. Ils

Le Mythe de Cthulhu africain

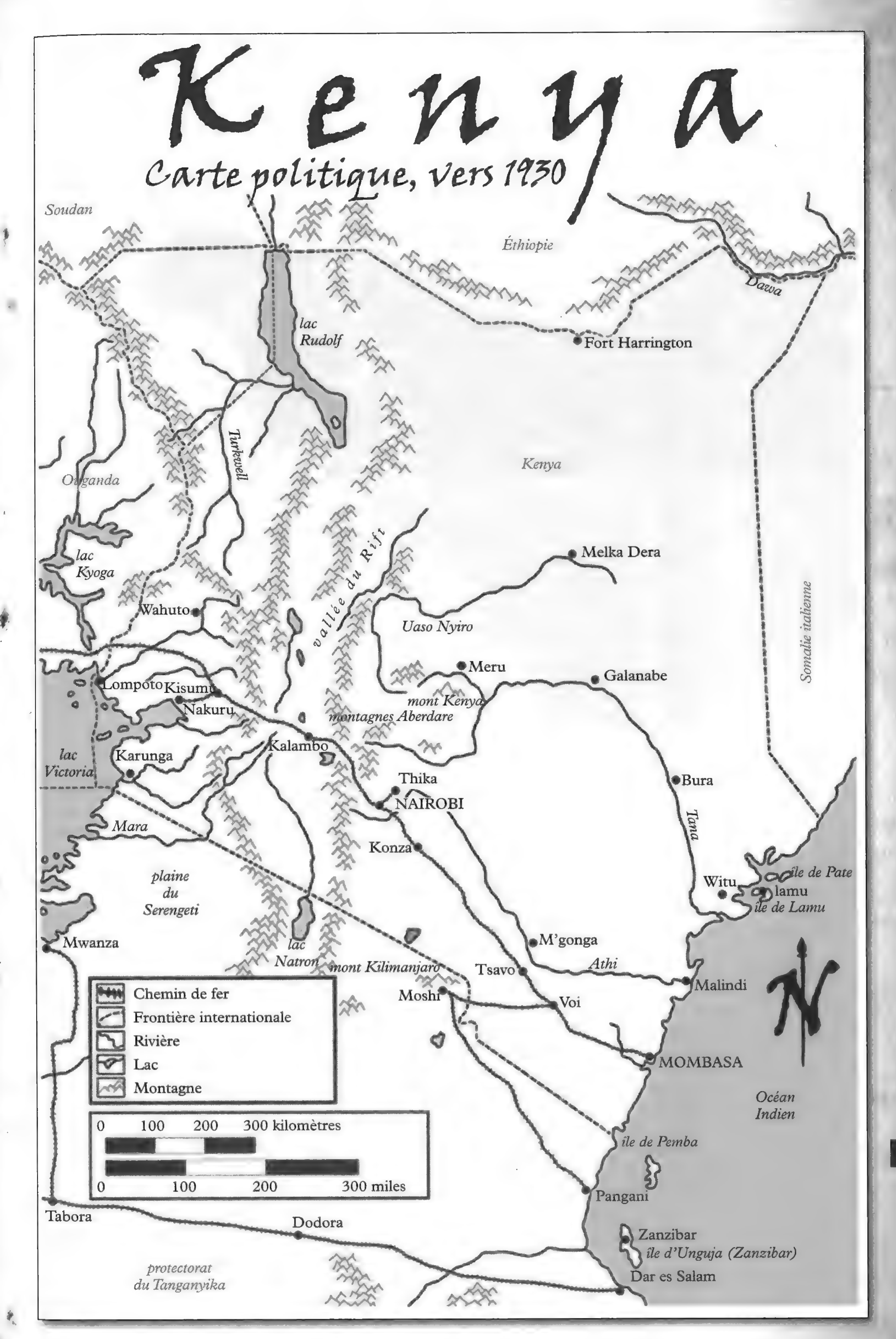
De nombreuses sources de jeu et nouvelles situées en Afrique peuvent fournir une inspiration pour les menaces cthulhuloïdes guettant les joueurs s'aventurant dans le Kenya des années 20.

The Tree-Men of M'Bwa (Les Hommes-arbres de M'bwa) de Donald Wandrei s'intéresse à un Grand Ancien appelé le Flux Rouge et aux étranges zombies qui protègent son repaire sur les terres sauvages de l'Afrique de l'Est. Cet endroit apparaît dans le scénario *Mort boisée* de ce livre. *La Mort ailée*, de H.P. Lovecraft et Hazel Heald conte une histoire macabre de réincarnation vengeresse sous la forme d'insectes maléfiques. *La Vénus d'Azombeii* par Clark Ashton Smith n'est pas à proprement parler une histoire du Mythe, mais elle contient de la magie tribale convenant au Mythe, tandis que *Les Pêcheurs du dehors* de Lin Carter décrit des intrusions extra-terrestres dans la culture africaine à travers la construction de mystérieuses cités de pierre.

Dans la jungle du Congo toute proche, *Faits concernant feu Arthur Jermyn*, par H.P. Lovecraft est un compte-rendu d'un noble anglais et de ses rencontres avec les singes blancs de la Cité Grise perdue. *Than Curse the Darkness (Plutôt que maudire les ténèbres)*, de David Drake, s'intéresse à l'horrifiant culte d'Ahtu, un avatar de Nyarlathotep à la nature particulièrement destructrice. *L'Image dans la maison déserte*, encore de Lovecraft décrit les exploits des cannibales anziques, tandis que *Screaming Crawler (Le Rampant hurleur)* de David Conyers décrit une autre secte du Congo appelée le Ver Spiralé et leurs serviteurs vicieux qui n'abandonnent jamais la poursuite. *The Faceless Watchers (Les Surveillants sans visages)*, aussi par David Conyers, présente la Sororité du Messager Masqué, vénérant Nyarlathotep, et qui s'est répandue dans l'Afrique islamique. *Harami* de William Jones est une autre histoire d'Afrique du Nord située au Maroc.

Du côté du jeu, *L'intégrale des masques de Nyarlathotep* par Larry DiTillio et Lynn Willis comprend un chapitre entier dédié au Kenya et à la Langue Sanglante, très active dans les hauts plateaux kenyans durant cette période. Un scénario lié, *The Spiraling (En spirale)*, apparaît dans le numéro trois de *The Black Seal*. Il fournit des informations supplémentaires sur cette secte et la secte congolaise du Ver Spiralé. Un autre supplément Chaosium, *Les Secrets de San Francisco*, contient également des informations sur les choses africaines et cthulhuloïdes.

Pour les gardiens souhaitant transplanter *Les Secrets du Kenya* dans le cadre de *Cthulhu by Gaslight*, nous vous renvoyons à *Dark Continent*, de David Salisbury et Mandy Smith (New Breed, 2000). C'est le meilleur supplément de jeu existant sur l'Afrique, contenant tout ce dont un Gardien peut avoir besoin pour monter une expédition chargée de cartographier les terres intérieures inconnues de l'Afrique au nom de la Reine.

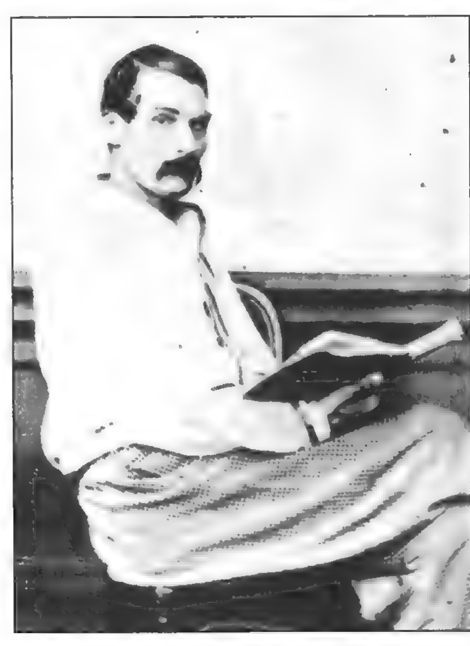

Kenya
Carte politique, vers 1930
Soudan
Éthiopie
Dawa
lac Rudolf
Fort Harrington
Turkwell
Kenya
Ouganda
lac Kyoga
vallée du Rift
Melka Dera
Somalie italienne
Wahuto
Uaso Nyiro
Meru
Galanabe
Lompoto
Kisumu
Nakuru
mont Kenya
montagnes Aberdare
Kalambo
lac Victoria
Karunga
Thika
NAIROBI
Bura
Tana
Mara
Konza
plaine du Serengeti
Witu
île de Pate
lamu
île de Lamu
Mwanza
M'gonga
lac Natron
mont Kilimanjaro
Tsavo
Athi
Malindi
Moshi
Voi
Chemin de fer
Frontière internationale
Rivière
Lac
Montagne
MOMBASA
Océan Indien
0 100 200 300 kilomètres
0 100 200 300 miles
île de Pemba
Pangani
Tabora
Dodora
Zanzibar
île d'Unguja (Zanzibar)
protectorat du Tanganyika
Dar es Salam

Zanzibar

rasèrent la ville. Pour se protéger d'autres attaques, les Portugais construisirent Fort Jesus à Mombasa, un édifice imposant toujours debout aujourd'hui.
Une centaine d'années plus tard, c'est au tour des arabes omanais d'envahir l'Afrique de l'Est, toujours dans le but de chasser les Européens. Les Portugais se retrouvent sont en sous nombre. Les 2 500 hommes rassemblés dans Fort Jesus savaient qu'ils entamaient un long siège, mais ils ne s'attendaient pas à ce qu'il dure trente-trois mois. La plupart moururent de la peste bubonique. Quand il ne resta plus que vingt hommes vivants dans le fort, un assaut omanais signa la fin des derniers Portugais, alors que les renforts ne seraient là que dans plusieurs semaines. En 1728, les Portugais firent une dernière tentative pour contrôler Mombasa, mais elle échoua. Plus jamais ils ne contrôleraient cette partie du monde.

L'apogée de Zanzibar

Une fois les Portugais partis, la côte est de l'Afrique tomba sous la domination des sultans omanais Busaidi. Après une courte période de conflit interne, ils connurent une ère de règne pacifique depuis leur capitale sur l'île de Zanzibar. Bien que les conflits étrangers en Europe n'aient initialement pas préoccupé les sultans omanais, la défaite de la France aux mains des Britanniques lors des guerres napoléoniennes aura bientôt un impact à Zanzibar. Sans perdre de temps, les Britanniques conclurent que les Français n'étant plus une menace, ils pouvaient étendre leur présence coloniale dans le sud de l'océan Indien, une région précédemment contrôlée par leurs rivaux traditionnels. Ils renforcèrent également leur domination sur l'Inde. L'Inde était aussi le meilleur client des Omanais pour l'achat d'esclaves.
Il ne fallut pas longtemps aux Omanais pour se rendre compte des revers de fortune en Europe. Ils décidèrent d'établir des relations diplomatiques avec les Britanniques, même si ceux-ci affichaient clairement leur intention d'abolir l'esclavage dans leur Empire. Espérant que tout se passerait bien, les Omanais signèrent à contre-cœur un accord pour cesser le commerce humain en Europe et en Asie, mais ils continuaient à vendre des esclaves au Moyen-Orient. Ensuite, la stabilité interne des Omanais se dégrada, la famille d'usurpateurs des Muzruis prit le contrôle de Mombasa aux Busaidi, divisant le Sultanat en deux.
C'était le milieu du dix-neuvième siècle et Zanzibar était considéré comme un passage obligé vers l'Afrique de l'Est. Des diplomates de Grande-Bretagne, du Portugal, d'Allemagne, des Etats-Unis d'Amérique et de France établirent des consulats sur la petite île. L'île-nation devint très riche, aidée en cela par son contrôle des quatre cinquièmes de la production de girofle. Malheureusement, quand le Sultan de Zanzibar mourut en 1856, il y eut une dispute entre ses deux fils survivants, l'un résidant à Zanzibar et l'autre à Oman. Les Britanniques



Sir Richard Francis Burton



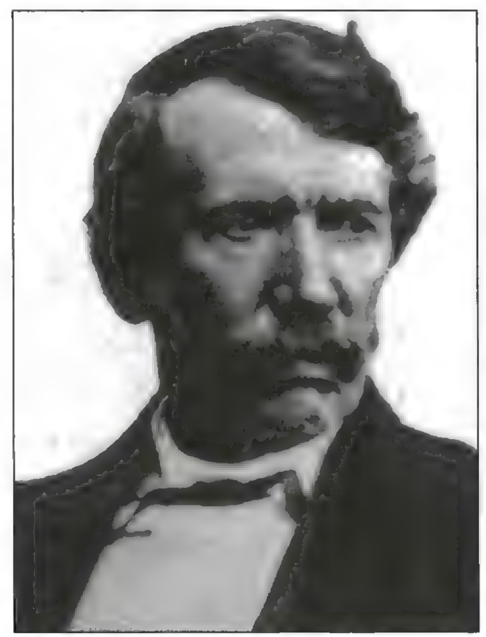
Speke et Grant

intervinrent rapidement, forçant Zanzibar et la côte est à devenir des sultanats indépendants. Cette division s'avéra plus tard favorable à la Grande Bretagne.
Le commerce mondial changea du tout au tout en 1869 avec l'ouverture du canal de Suez, reliant la mer Méditerranée à l'océan Indien pour la première fois dans l'histoire de l'humanité. Les navires n'étaient plus obligés de faire le tour de l'Afrique pour atteindre l'océan Indien, raccourcissant leurs trajets de plusieurs semaines, voire des mois. Les possibilités de commerce et de conquête crurent exponentiellement, ainsi que l'intérêt de la Grande-Bretagne pour l'exploration et la colonisation de l'intérieur de l'Afrique. Leur principal intérêt consistait à trouver la source du Nil, dont ils pensaient qu'elle leur permettrait de contrôler cette grande rivière. Cela impliquait de voyager à l'intérieur des terres.
On savait que les esclavagistes arabes avaient, pendant un temps, exploré l'intérieur de l'Afrique de l'Est à la recherche d'esclaves. Ils concentraient leurs expéditions sur le Tanganyika (qui deviendrait plus tard la Tanzanie). Au nord, ils avaient rencontré les Masaï hostiles, qui depuis des siècles avaient décimé plus d'une caravane esclavagiste. Malheureusement, on pensait que le territoire masaï abritait la source du Nil. Ne pouvant obtenir d'informations sur la *terra incognita* de l'intérieur de l'Afrique de l'Est d'autrui, les Britanniques devaient maintenant affronter la dure réalité : s'ils voulaient le Nil, ils devraient explorer l'intérieur kenyan en aveugle, et par eux-mêmes.

La marche britannique vers l'intérieur

On peut faire remonter l'exploration britannique de l'Afrique de l'Est en 1844, quand Johann Ludwig Krapf fonda la première mission de l'Église d'Angleterre en périphérie de Mombasa. Il fut le premier à traduire la Bible en kiswahili et écrit le premier dictionnaire de cette langue. Quatre ans plus tard, il fut rejoint par un autre missionnaire, Johannes Rebmann. Ensemble, ils se dirigèrent vers l'intérieur du Kenya. Rebmann vit le mont Kilimanjaro en 1848 et Krapf le mont Kenya l'année suivante. Ces montagnes aux sommets enneigés furent à l'origine d'une controverse en Europe. On croyait impossible que des montagnes présentent de la neige si près de l'équateur, bien que l'on connaisse depuis longtemps les montagnes enneigées du Pérou et de l'Équateur en Amérique du Sud. Quoi qu'il en soit, ces découvertes attisèrent la fièvre britannique pour découvrir les Montagnes de la Lune décrites il y a si longtemps. Découvrir la source du Nil n'était plus seulement un joli rêve.
En 1857, Rebmann reçut une visite de membres improbables de la Royal Geographic Society : Richard Francis Burton et John Hanning Speke. Les deux hommes étaient déterminés à dévoiler le secret du Nil pour leur Reine. Burton était un explorateur expérimenté, bien éduqué et parlant des douzaines de langues. Il avait étudié les cartes ptolémaïques et les notes des missionnaires, qu'il connaissait comme sa poche. Les explorateurs ayant essayé de trouver la source du Nil avant eux l'avaient fait par voie fluviale. Arrivés aux marais et aux marécages brumeux, soit ils étaient morts, soit ils avaient fait demi-tour. Ces deux alternatives ne convenaient pas à Burton et Speke, alors ils mirent sur pied quelque chose de différent : une expédition partant de Zanzibar menée par le guide swahili Sidi Bombay, et dirigée vers l'ouest. Après huit mois d'un voyage harassant, Burton et Speke devinrent les premiers hommes blancs à poser les yeux sur le lac Tangakyika. Burton était alors très malade et Speke presque aveugle. Pour rendre les choses encore plus dures, les deux hommes ne s'entendaient plus du tout. Plus tard, quand Speke récupéra assez, il repartit vers le nord, peut-être pour s'éloigner de Burton. Là, il découvrit le lac Victoria, qu'il déclara alors être la source du Nil. Même si les affirmations de Speke furent débattues en Europe pendant des années, des explorateurs postérieurs prouveraient ses dires.

De nombreux explorateurs britanniques suivirent les pas de Burton et Speke. Speke, fâché



David Livingstone



Henry Morton Stanley

avec Burton, revient avec James Auhustus Grant. Ils firent les premiers contacts européens avec le roi du Buganda sur la rive nord du lac Victoria. Plus tard, Samuel Baker et sa fiancée Florence von Sass découvrirent le lac Albert. Puis, le plus fameux explorateur africain d'entre tous, le missionnaire écossais David Livingstone, arriva en Afrique de l'Est. Avec l'aide de l'explorateur américain Henry Morton Stanley, ils cartographièrent la majeur partie de la région du lac Tanganyika où ils découvrirent sans s'en rendre compte la source du Congo. Livingstone mourut avant de retourner chez lui. Son corps fut transporté en Angleterre pour être enterré à l'abbaye de Westminster.

Stanley décida qu'il ferait mieux que Livingstone et entreprit de faire le tour du lac Victoria afin de prouver une fois pour toute l'hypothèse de Speke. Durant ce voyage, Stanley visita le roi Mutesa Ier du Buganda, ouvrant la région pour que les missionnaires chrétiens « convertissent les sauvages » et pour que les Britanniques fondent le protectorat ougandais. Stanley descendit ensuite la Lualaba depuis le lac Tanganyika pour explorer le Congo jusqu'à son embouchure sur l'Atlantique, traversant ainsi le continent africain. Ce n'est que lors d'un voyage ultérieur que Stanley finit par trouver les Montagnes de la Lune. Comme tous les autres explorateurs européens ou américains avant lui, il était passé à côté d'elles sans les voir à cause de la brume qui voile souvent leurs sommets. Stanley avait enfin découvert la véritable source du Nil. Il avait aussi prouvé l'exactitude des documents ptolémaïques datant de plus de deux mille ans.

Le problème indigène

Les milliers de morts dus à l'exploration et la cartographie de l'intérieur des terres n'ont pas été vaines, du moins pour les Britanniques qui ont employé ce savoir à planifier leur colonisation. Quelques contrariétés devaient encore être aplanies avant que les premiers colons ne puissent s'installer. Pendant les cinq cents dernières années, les groupes tribaux dominants de la vallée du Rift, les Masaï, les Luos et dans une moindre mesure d'autres tribus comme les Kikuyu, menaient des guerres sanglantes les uns avec les autres et contre les intrus. Ils étaient devenus des adversaires terrifiants. Ces peuples étaient si fiers que les esclavagistes arabes les évitaient délibérément depuis des centaines d'années. Mais les Britanniques, décidés à établir de nouvelles colonies sur les hauts plateaux kenyans, n'allaient pas se laisser rebuter par une telle agression.

En 1882, la Royal Geographic Society organisa une expédition sur les terres masaï, selon le chemin le plus direct entre Mombasa et le lac Victoria. L'expédition était dirigée par le géologue écossais Joseph Thomas. Il réussit

Aéroplane de Denys Finch Hatton

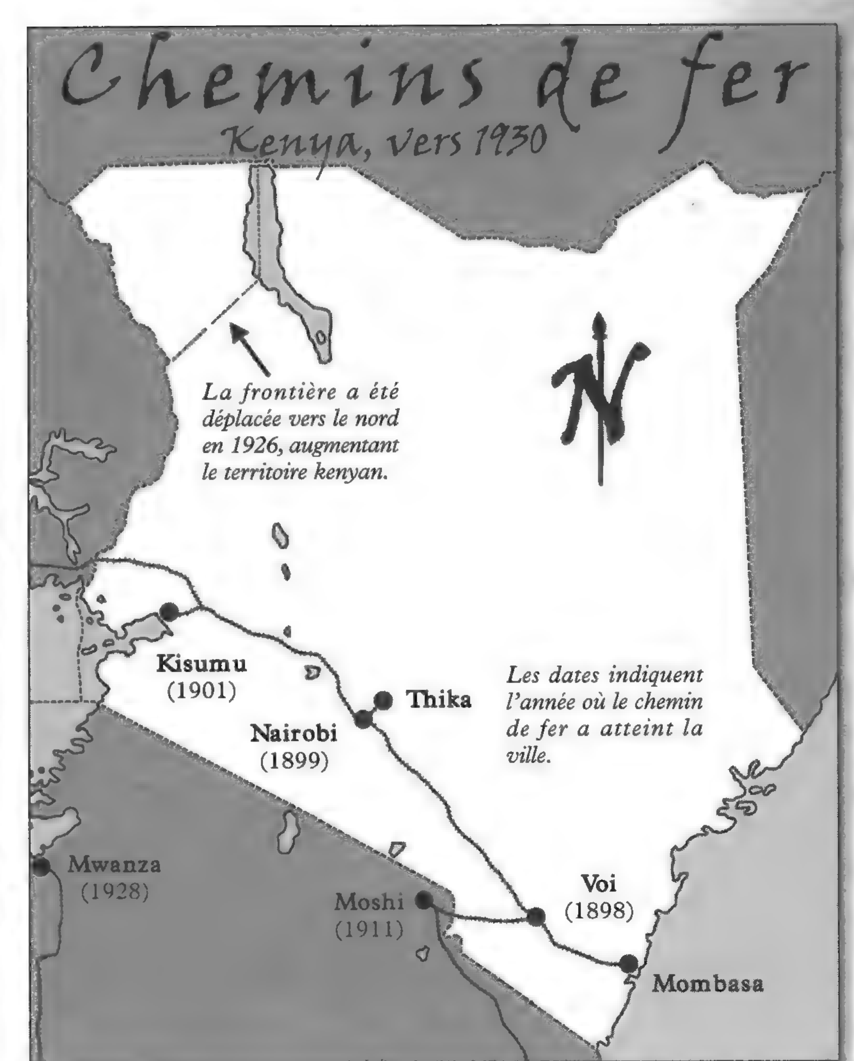
à faire la paix avec les Masaï en les couvrant de cadeaux comme du fil de fer et des coquillages. Il n'eut pas à recourir à les fusiller, ce qui était une pratique courante parmi les négociateurs coloniaux à cette époque. Le voyage faillit tuer Thompson, qui eut la jambe perforée par un buffle alors qu'il chassait. Il réussit tout de même à atteindre le lac Victoria, ouvrant la voie pour un futur chemin de fer.

La Compagnie britannique d'Afrique de l'Est

Pendant ce temps, l'Afrique était en passe d'être conquise et divisée par les divers pouvoirs européens. Ce n'était plus qu'une question de temps avant que leurs aspirations coloniales ne provoquent des conflits. On débattait régulièrement de savoir à qui appartenait tel ou tel territoire, parfois sans s'en tenir aux mots. Ce n'est qu'avec la conférence de Berlin de 1885 que le sujet fut définitivement réglé. Ouganda et le Kenya allèrent à la Grande-Bretagne, Tanganyika à l'Allemagne, et les îles de Zanzibar, Pemba, Mafia, Lamu et une bande de côte de 1 120 km de long et 16 km de profondeur au sultan de Zanzibar. Les frontières de l'Afrique furent dessinée de façon à diviser le lac Victoria entre les Britanniques au nord et les Allemands au sud. Le reste du continent fut partagé entre la Grande-Bretagne, la France, l'Italie, l'Espagne, le Portugal, l'Allemagne, sans oublier la Belgique qui emporta le Congo. Deux pays seulement restaient libre de toute ingérence coloniale et donc indépendants : l'Abyssinie et le Liberia. L'Afrique était maintenant propriété de l'Europe et prête pour l'exploitation, bien qu'aucun Africain n'ait été présent à la conférence pour faire entendre sa voix.

La division de l'Afrique amena de nombreuses opportunités d'investissement en Europe. Une telle occasion se présenta à la porte de l'homme d'affaire William Mackinnon. En 1887, il fonda l'Association britanique d'Afrique de l'Est, une entreprise privée conçue pour faire du commerce au Kenya. La couronne anglaise conféra une protection royale à l'association de Mackinnon et en 1888, elle devient la Compagnie britannique impériale d'Afrique de l'Est. Mackinnon lorgna sur le lac Victoria, dont il tenta de contrôler le commerce en subjuguant le roi Mwanga II et son royaume Buganda. Cela provoqua des conflits sanglants qui ne furent résolus que quand le vétéran de l'Inde britannique, le colonel Frederick Dealtry Lugard arriva en 1890 avec ses fusils et força le roi Mwanga II à signer un traité de protection. Les termes du traité comprenaient des clauses de libre commerce et d'abolition de l'esclavage.

Pendant trois années, Mwanga II s'avéra fort peu coopératif. Pour lui donner une leçon, Lugard vainquit le roi en une seule bataille, soutenu par huit cent troupes soudanaises. Cette fois, les lignes d'autorité étaient fermement établies. Lugard laissa vivre le roi, s'en servant comme d'une marionnette pour unir les tribus ougandaises sous le contrôle britannique.



Vers la même époque, la Compagnie britannique impériale de l'Afrique de l'Est fit banqueroute. Ses membres demandèrent plus de fonds au gouvernement britannique, menaçant de se retirer d'Afrique. C'en était trop pour la couronne. Le gouvernement britannique prit le contrôle de la Compagnie, puis divisa l'Afrique de l'Est britannique en deux protectorats : l'Ouganda et le Kenya, pour faciliter son administration.

Le chemin de fer ougandais

Longtemps reportée, la construction du chemin de fer ougandais commença en 1896. Le projet fut rapidement appelé le « Lunatique Express », puisqu'il devait parcourir 1 000 km de terrain hostile, grimper jusqu'à 1 150 m de haut et franchir 160 km de marécages. De plus, les traverses devaient être fabriquées en acier, car les termites auraient dévoré du bois. Dans les 32 000 ouvriers qui furent dépêchés pour les travaux, il y eu principalement des Indiens de caste inférieurs venus de la plus riche de colonies britanniques. Les Britanniques pensaient que les Africains ne convenaient pas pour cette tâche. Beaucoup de ces ouvriers indiens moururent d'accident, de la malaria, de la dysenterie, du scorbut et du choléra, tandis que les mouches tsé-tsé décimaient les animaux de bât.

Les Africains s'opposant à la construction du chemin de fer, comme les Nandi et les Kikuyu, connurent des conflits sanglants avec les Britanniques, qui négociaient souvent à la

mitrailleuse Maxim. Il n'est pas étonnant que ces tribus n'aient pas réussi. En 1899, le chemin de fer atteint un trou d'eau. Là, peut-être tout simplement en raison de l'épuisement, on décida d'établir la gare principale. C'est ainsi que naquit Nairobi. Deux ans plus tard, le chemin de fer arriva enfin à sa destination initiale, le lac Victoria, où fut fondée la ville de Kisimu.

Colons des hauts plateaux

Comme prévu, le chemin de fer permit une colonisation européenne de masse à l'intérieur du Kenya. La vie s'avéra difficile pour les colons. Ils devaient reconstruire de zéro les commodités qu'ils connaissaient au pays. On découvrit que le Kenya manquait de ressources minérales viables. Les colons se tournèrent donc vers l'agriculture comme moyen de gagner leur vie. La plupart arrivaient de Grande-Bretagne, mais un nombre significatif provenait d'Australie, d'Afrique du Sud, de Nouvelle-Zélande et du Canada. On comptait parmi eux beaucoup de fils de l'aristocratie anglaise venus en Afrique pour chasser du gros gibier. L'un des nobles les plus célèbres fut Hugh Choldmondley, plus connu sous le nom de Lord Delamere. Non seulement il explora une partie de l'intérieur du Kenya au début du siècle, mais il fut aussi l'un des premiers colons sur les hauts plateaux. Il devint le dirigeant officieux de la colonie jusqu'à ce que le premier Conseil législatif d'Afrique de l'Est britannique fut établi en 1907. Delamere réussit parce qu'il était convaincu de la supériorité des Européens. Il rêvait de faire de l'Afrique de l'Est un « pays d'hommes blancs ». Quand les Britanniques souhaitèrent installer l'Afrique de l'Est britannique comme une colonie administrée depuis l'Angleterre, Delemere refusa, posant les fondations d'une colonie auto-gouvernée. En 1912, la population européenne de Nairobi croissait rapidement. Cela obligeait les colons à s'établir sur les terres voisines des Masaï et Kikuyu, par la force ou les traités. Les Africains qui ne bougeaient pas étaient recrutés comme travailleurs pour cultiver le thé, le café ou d'autres plantations, ou étaient repoussés à la pointe du fusil. Pour s'assurer la coopération des Masaï et des Kikuyu, l'administration coloniale leur appliqua de lourdes taxes qu'ils ne pouvaient payer que grâce à des revenus touchés en monnaie britannique. Les colonies européennes furent également peuplées par des Somaliens musulmans, engagés comme domestiques et bureaucrates subalternes.

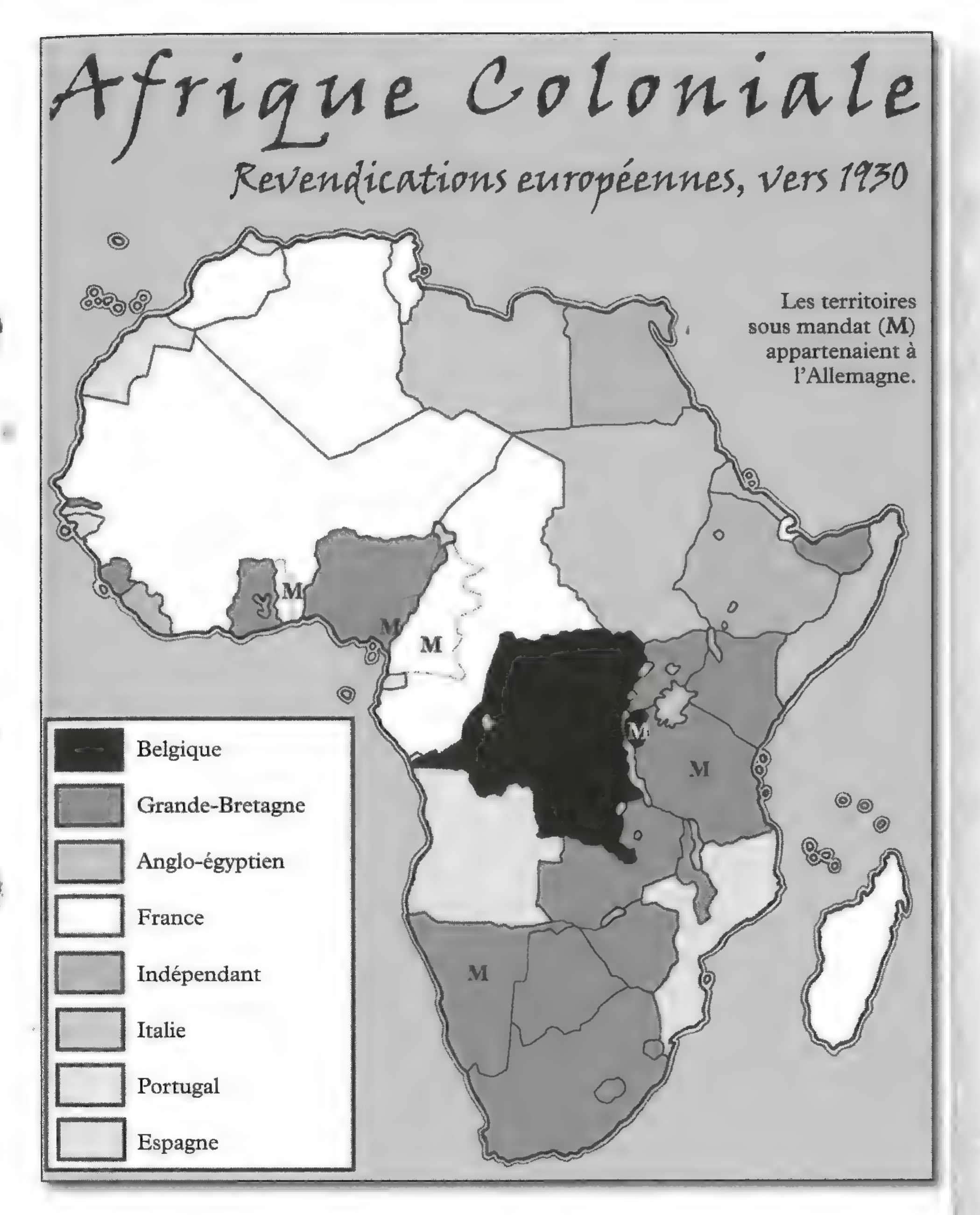
Inégalité et racisme

Presque dès le départ, Nairobi a été conçue comme une ville divisée suivant une structure sociale et une discrimination de longue date selon la couleur de la peau. Les Européens dominaient les positions clés dans l'administration coloniale, l'économie, l'industrie et le commerce. Ils s'enrichissaient naturellement tandis que les Africains s'appauvrissaient. Quant aux colons indiens restés sur place après l'achèvement du chemin de fer ougandais, ils devinrent rapidement une classe moyenne, créant leurs propres affaires et industries dans leur partie réservée de la ville. Les immigrants indiens avaient un avantage sur les Africains tribaux traditionnels en raison de leurs compétences utiles, mais cette situation ne durerait pas éternellement.

Les Kikuyu furent les premiers à se rebeller contre les Britanniques. Leur révolte fut rapidement écrasée par les forces armées britanniques sur place, le King's African Rifles, mené par l'officier anglais Richard Meinertzhagen. Meinertzhagen fit massacrer des centaines de Kikuyu et d'autres tribus récalcitrantes dans sa campagne de répression. Sa proximité avec l'ennemi l'emmena à réaliser que les Africains prendraient un jour

Mitrailleuse Maxim





le contrôle de l'Afrique. Plus tard, il fit campagne pour leurs droits. D'autres dirigeants blancs, comme Lord Delamere, gouvernant depuis leurs somptueux manoirs coloniaux, voyait la situation différemment.

Alors que les Africains étaient réprimés, et insensibles aux inégalités et au racisme grandissant, c'était l'ère des grands chasseurs blancs. De riches visiteurs venus des quatre coins du monde voyageaient régulièrement en Afrique de l'Est pour avoir l'occasion de chasser et tuer un lion, un éléphant ou n'importe quel autre animal qu'ils pouvaient ramener chez eux comme trophée. Ils faisaient suspendre sa tête sur le mur, transformait son pied en porte-parapluies ou faisait une carpette de sa peau. Malgré la nature sanglante de ce sport, les grands chasseurs blancs étaient considérés comme les personnalités romantiques et viriles de leur époque. L'Afrique de l'Est britannique était leur destination de chasse de prédilection. Finalement, si l'on engageait le bon guide et que l'on avait assez d'argent pour monter une expédition de chasse, tuer des animaux sauvages africains ne nécessitait pas la moindre compétence.

La guerre avec les colonies allemandes

En 1914, la Grande Guerre (c'est-à-dire la Première Guerre mondiale) éclate en Europe. L'Afrique de l'Est britannique est donc maintenant voisine en guerre contre sa voisine l'Afrique de l'Est allemande. La plupart des européens mâles de Nairobi ont préparé leur valise et sont partis pour le sud prêter main forte aux King's Africain Rifles. Ceux-ci sont dorénavant commandés par le général sud-africain Jan Christian Smuts. Les soldats partirent au combat contre l'armée réduite mais bien entraînée dirigée par le colonel Paul von Lettow-Vorbeck. Pendant deux ans, Lettow-Vorbeck, un brillant tacticien, conduit son armée à la victoire contre les Britanniques. Il ne finit par perdre que face à une troupe supérieure en nombre. En 1916, l'Afrique de l'Est allemande était sous contrôle britannique.

Quand la guerre cessa en Europe quelques années plus tard, la Grande-Bretagne prit officiellement le contrôle de plusieurs anciennes colonies allemandes, dont l'Afrique de l'Est allemande, suite au traité de Versailles de 1919. Les Britanniques changèrent rapide-

Le crédit au Kenya

La classe, le niveau social, la nationalité, les titres et la couleur de la peau jouaient un rôle important dans la société du Kenya colonial. C'est pourquoi, même si un investigateur possède une compétence de Crédit élevée, il peut tout de même se voir snober par la communauté de la colonie. Les modificateurs suivants peuvent s'appliquer à tous les tests de Crédit ou de compétences de communication associées à l'élite coloniale, notamment si les investigateurs tentent d'entrer en contact avec l'élite britannique de Nairobi.

Nationalité	Modificateur
Britannique avec titre (sir, baron, comte, etc.)	+30%
Européen avec titre	+15%
Britannique	aucun
Européen	–10%
Américain	–20%
Des colonies blanches (Autralien, Canadien, Néo-zélandais, Sud-africain)	–20%
Indien (et autres asiatiques)	–40%
Musulman (Swahili, Arabe, Somalien)	–60%
Africain	–80%

ment son nom en Tanganyika. Une fois de plus, aucun Africain n'était présent pour le traité. Mais cette fois, de nombreux Africains étaient en Europe pour se plaindre du résultat. La Grande Guerre changea la vision que le peuple africain avait de leurs dirigeants blancs. Durant les combats, des milliers de soldats africains moururent sous les tirs dévastateurs des mitrailleuses. Maintenant plus que jamais, les Africains combattaient dans une guerre qui n'était pas la leur. Ils comprenaient la fragilité et l'égoïsme de leurs maîtres. L'indépendance devint un point essentiel pour les Africains, qui comprenait à quel point le règne colonial avait coûté à leur peuple.

La dissension grandit d'abord parmi les Kikuyu. Durant les années 20, ils proféraient leurs demandes de meilleures conditions de vies. Certains Européens soutenaient la cause africaine dans les premiers jours. C'était par exemple le cas de Karen Blixen, une Danoise propriétaire d'une plantation de café, puis écrivaine, ou de Richard Meinertzhagen, qui devinrent d'ardents défenseurs du nationalisme africain. Ils étaient cependant minoritaires. La majorité des colons, Lord Delamere à leur tête, restaient d'inflexibles partisans de l'Afrique de l'homme blanc. Il était inévitable que le conflit empire.

Le soulèvement kenyan

L'année 1921 vit l'émergence du premier leader nationaliste d'Afrique, Harry Thuku, lorsqu'il fonda la Young Kikuyu's Association. À sa suite, d'autres organisations politiques contrôlées par les Kikuyu se formèrent, dont la East African Association et la Kikuyu Association. Ne souhaitant pas reconnaître la voix des Africains, la police coloniale britannique arrêta Thuku, déclenchant un soulèvement massif et violent. Les récits des événements sont contradictoires, mais on pense qu'entre vingt et cent Kikuyu étaient morts avant que la police n'arrête de tirer devant le Norfolk Hotel. Harry Thuku fut déporté à Kismaiyu, où il resta prisonnier jusqu'en 1931. Quand il fut finalement relâché, il découvrit qu'il avait perdu le soutien de son peuple. Celui-ci pensait qu'il avait passé un accord avec les Britanniques pour assurer sa libération.

Pendant ce temps, un autre nationaliste africain important entra en scène : Johnstone Kamau Wa Ngengi, plus connu sous le nom qu'il prendra plus tard, Jomo Kenyatta. Il aura un rôle crucial dans le développement de la East African Association, puis de la Kikuyu Central Association, fondée pour la lutte pour les droits des africains. En 1929, il voyagea en Angleterre pour dénoncer les abus de pouvoirs coloniaux. Il ne fut pas entendu. Restant jusqu'en 1931 pour apprendre la politique, la linguistique et l'anthropologie, il ne cessa jamais de faire campagne pour le nationalisme africain. Plus tard, il devint le premier président du Kenya, mais cette période de l'histoire du pays se situe plusieurs décennies dans le futur.

Le Kenya blanc

En 1920, l'Afrique de l'Est britannique devint officiellement la colonie du Kenya. À la même époque, de nombreux grands chasseurs blancs commençaient à réaliser que les terres prolifiques du Kenya ne dureraient pas éternellement si le nombre de visiteurs continuait à croître. C'est ainsi que naquirent les balbutiements de la gestion de l'environnement. Un système fut mis en place où des permis de chasse étaient nécessaires avant de partir en safari. Les premières réserves d'animaux sauvages furent fondées, prédécesseurs des parcs nationaux. Après le hiatus de la Grande Guerre, les riches retournèrent au Kenya, pour s'immerger dans les paysages majestueux et profiter de la faune abondante, avant de la tuer. L'ouverture de l'arrière-pays permit également aux comptoirs et aux missionnaires de s'installer plus profondément à l'intérieur des terres, plutôt que le long du chemin de fer ougandais.

Vers la fin des années 1930, la guerre semblait à nouveau inévitable en Europe. Les Britanniques, comme les gouvernements belges, français et italiens, recrutèrent des milliers de soldats africains et les envoyèrent en Europe pour combattre dans la Seconde Guerre mondiale. Contrairement à la Grande Guerre précédente, les Africains regardèrent en masses les Européens se battre dans leurs propres pays. Ils découvrirent que leurs maîtres n'étaient pas aussi omnipotents qu'ils voulaient le faire croire aux indigènes. Malgré ce que l'on disait depuis longtemps aux Africains, les blancs furent perçus comme faibles et faillibles, ce qui était une bonne chose. Pour la première fois, le peuple africain vit la possibilité de regagner le contrôle de leurs terres. Cette réalisation allait bientôt balayer l'ensemble du continent, puis le reste du monde.

C'est dans cette période que les investigateurs arrivent au Kenya.

Géographie du Kenya

La géographie kenyane est variée et diverse. Les terrains vont de denses forêts tropicales à des savanes herbeuses, des côtes infestées de mangroves, des volcans éteints aux sommets enneigés et des déserts secs inhospitaliers, le tout dans un pays traversé par l'équateur. Certaines régions du Kenya sont facilement accessibles. C'est le cas de la côte et de ses nombreux ports swahilis et villes insulaires arabesques. Depuis le port de Mombasa, le chemin de fer ougandais relie l'intérieur avec des arrêts comprenant la capitale, Nairobi, et la ville portuaire de Kisumu sur la rive est du lac Victoria. Le reste du pays reste sauvage et relativement inexploré par les colons européens dans les années 20. Il n'est pas inhabité pour autant ; plus de soixante-dix groupes tribaux vivent dans la pays, luttant pour leur survie sur les différents terrains du Kenya.

Nairobi

Bien que Nairobi soit une ville récente, elle est la capitale de la colonie kenyane depuis 1905, date à laquelle l'administration centrale fut déplacée là depuis Mombasa. Nairobi fut fondée en 1899 à mi-chemin du chemin de fer reliant Mombasa au lac Victoria. Elle gran-

dit rapidement en tant que point central de colonisation européenne. C'est une ville très britannique, quoique des influences indiennes et musulmanes soient visibles dans certains quartiers. Construite sur un terrain à haute altitude, loin de l'incessante chaleur tropicale de la côte, Nairobi est entourée de champs fertiles où les céréales poussent toute l'année. Cet endroit semblait idéal aux Britanniques. Pour établir leurs fermes, ils déplacèrent les Masaï vivant là précédemment.

Dans les années 20, Nairobi était une ville fleurissante, connaissant toujours une croissance rapide. Les bâtiments comprennent le grandiose Government House, avec sa salle de bal et ses grands jardins. La plupart des bâtiments officiels dans le centre ville sont cependant des baraques de fer blanc où le travail est impossible les jours de chaleur. Les rues sont bordées d'eucalyptus importés d'Australie. Les marécages voisins ont été drainés depuis longtemps pour rendre la ville plus plaisante. Dans les années 30, Nairobi avait une population de 50 000 âmes, dont 5 000 Européens et 15 000 Indiens.

À la périphérie de Nairobi s'étend Swahili Town, bien plus grande que le quartier européen, autrement dit des taudis. C'était le début d'un bidonville qui affectera les villes africaines à partir des années 50. Constitués de huttes en bidons de pétrole aplatis au marteau, sans eau courante ou électricité, ces lieux ne connaissent que la pauvreté et la criminalité qui l'accompagne. Plus à l'extérieur encore se trouve Somali Town, un taudis dans les premières phases de développement. Inversement, nombre des Indiens s'étant installé dans l'Indian Bazaar Quarter sont devenu des marchands prospères. Ils se font construire des villas confortables à l'extérieur de la ville. Vous trouverez plus d'informations sur Nairobi dans le *Chapitre 3 : Guide de Nairobi.*

La côte swahili

Le Kenya a plus de 500 km de côte sur l'océan Indien. La mer est chaude toute l'année ; elle jouit de plusieurs récifs coralliens, de plages de sable et d'un archipel, Lamu. La majeure partie des côtes sont des terres agricoles appartenant à des swahilis qui vivent là depuis un millier d'année dans des villes comme Mombasa et Lamu. En se dirigeant à l'intérieur, le terrain s'élève rapidement, devenant de la savane et des brousses désertiques, tandis que les régions côtières plus au nord deviennent des jungles tropicales. Les plantations de palmiers, de manguiers, de cocotiers et de bananiers sont des spectacles aussi fréquents que les boutres, les bateaux à voile naviguant sur la côte, commerçant jusqu'en Inde. Vous trouverez plus d'informations sur la côte dans le *Chapitre 4 : Guide du Kenya.*

La vallée du Rift et les hauts plateaux du centre

La colonne vertébrale du Kenya est la vallée du Rift et les hauts plateaux du centre qui traversent tout le long du pays, depuis le lac Rudolf jusqu'au lac Natron. Le bord ouest de la vallée du Rift est couvert d'épaisses forêts, particulièrement dans les montagnes Aberdare. Les tremblements de terre secouent parfois la vallée tandis qu'elle s'enfonce d'un centimètre vers le centre de la terre. Les volcans éteints sont courants, dont la deuxième plus haute montagne d'Afrique, le mont Kenya, à 5 199 mètres. Plus au sud, dans le protectorat du Tanganyika voisin, et visible depuis le Kenya, s'élève la plus haute montagne d'Afrique, le Kilimanjaro, atteignant 5 895 mètres. Comme le mont Kenya, il est en permanence coiffé de glace à cette époque. La vallée du Rift et les hauts plateaux du centre sont les régions les plus fertiles du Kenya. L'altitude, à 2 000 m ou plus, crée un climat plus tempéré que sur la côte. C'est de là que proviennent les images traditionnelles de l'Afrique : les vastes plaines herbeuses où paissent les zèbres et les antilopes, les acacias épineux mets préféré des girafes, les vastes veldts émaillés de baobabs entre les branches duquel on peut apercevoir un léopard.

Une autre caractéristique principale de la vallée du Rift est les lacs de soude. Le drainage limité du sol de la vallée, combiné à l'évaporation élevée et aux dépôts volcaniques, fait que ces lacs affichent des conditions extrêmement alcalines où les algues prospèrent. Les algues attirent les insectes et les crustacés, qui sont à leur tour mangés par les flamands roses, se déplaçant en nuées spectaculaires envahissant les lacs de la région par millions.

Les principales tribus vivant dans la vallée du Rift sont les Masaï au sud dans les terres plus fertiles, les Nandi dans le Rift central et, plus au nord où les conditions climatiques sont plus arides, les Samburu et les Turkana. Les hauts plateaux sont aussi le foyer traditionnel des Kikuyu, des Meru et des Akamba. À l'ouest, des terres plus fertiles entourent le lac Victoria, le deuxième plus grand lac d'eau douce du monde. Cette terre est le foyer des Gusii et des Luo. Vous trouverez plus d'informations sur la vallée du Rift et les hauts plateaux centraux dans le *Chapitre 4 : Guide du Kenya.*

Déserts du nord

Les régions les moins explorées et les moins densément peuplées du Kenya sont les déserts du nord. Ces terrains arides et montagneux sont presque exclusivement de la brousse, du reg et de la rocaille. Les pluies sont rares, on croise les animaux indigènes moins fréquemment que dans le reste du pays, et les étendues d'eau à ciel ouvert sont peu nombreuses. Les tribus africaines habitant ici survivent essentiellement en faisant paître du bétail. On trouve des nomades somaliens au nord-est, sur les bords de la Somalie italienne et de l'Éthiopie. L'intérieur central est le foyer des Galla, tandis que la côte du lac Rudolf est celui des Turkana. Les blancs ne viennent presque jamais ici, à l'exception de quelques forts militaires ou comptoirs commerciaux, ou d'explorateurs traversant ces régions sauvages dans l'espoir de faire une nouvelle découverte. Vous trouverez plus d'informations sur les déserts du nord dans le *Chapitre 4 : Guide du Kenya.*

Climat

Le climat du Kenya est aussi varié que son terrain. Sur la côte, le temps est brûlant, chaud et humide, avec des températures allant de 22° à 30°C. Les précipitations moyennes

Le Kenya en résumé

Gouverné par : le roi d'Angleterre
Villes principales : Nairobi, Mombasa, Kisumu
Population africaine : 3 040 000
Population européenne : 17 000
Population indienne : 40 000
Surface : 580 000 kilomètres carrés

Langues : anglais, swahili, kikuyu, luo, kikamba, masaï et samburu

Importations : produits manufacturés et textiles

Exportations : café, coton, fibres, ivoire, maïs, peaux et fourrures, bois, sucre, beurre, minerai d'étain, laine et patates

Chemins de fer : le chemin de fer ougandais relie les villes de Mombasa, Nairobi, Thika et Kisumu ; la ligne continue en Ouganda vers la ville de Kampala

Voies d'eau navigables : la Tana est la seule rivière navigable au Kenya


CANOPUS
28
RAVIONS TYPE 'EMPIRE'
IMPERIAL AIRWAYS
AFRIQUE
INDES

annuelles sont de 1 000 mm, qui tombent de façon continue tout le long de l'année. Les pluies les plus importantes sont en mai. Les hauts plateaux et la vallée du Rift possèdent un climat varié allant du chaud et sec sur le lit de la vallée du Rift aux montagnes des sommets enneigés du mont Kenya, où la température est en dessous de 0°. Les températures moyennes varient entre 10° à 26°. Le temps est principalement tempéré avec des périodes occasionnelles d'humidité intense. L'emplacement équatorial crée deux saisons humides, les « pluies longues » de mars à mai et les « pluies courtes » d'octobre à décembre. La chaîne Aberdare connait le record de précipitations annuelles, avec une moyenne de 3 000 mm. Plus à l'ouest, vers le lac Victoria, le climat devient chaud et humide, avec des températures atteignant 35°. Les régions désertiques du nord et de l'est sont sèches, les températures dépassant 40° en pleine journée et descendant à 20° ou moins pendant la nuit. La pluie est rare au mieux, mais quand elle arrive, à la fin de l'année, elle tombe à verse. La région connaît aussi des tempêtes violentes qui marchent sur les plaines apportant avec elles la foudre, le tonnerre et les nuages noirs.

Gouvernement

Sur le papier, la colonie kenyane est une extension de l'Empire britannique, une colonie de la Couronne supervisée par un gouverneur ne rendant des comptes à personne à l'exception du secrétaire d'État en Grande-Bretagne. Toutefois, les colons blancs ont une influence notable sur la politique locale, faisant entendre leur voix pour s'assurer que leurs propres besoins sont satisfaits avant tout autre. Le Kenya étant classé comme un protectorat, les relations étrangères sont contrôlées exclusivement par le gouvernement britannique depuis Londres. Les colons blancs conservent la nationalité de leur pays d'origine tel qu'indiqué sur leur passeport. Quant au peuple africain indigène, ils ne sont pas considérés comme des citoyens britanniques, puisque le gouvernement trouvait plus simple de les classer comme un ensemble de tribus plus ou moins civilisées.

En termes simplistes, le gouvernement colonial administre l'économie, la loi et l'infrastructure, ce qui comprend les bâtiments du gouvernement, les chemins de fer, les routes, les ports et les quais, les services médicaux, et l'armée coloniale (les King's African Rifles). Les colons sont libres d'entreprendre les affaires de leur choix. Les blancs ont toutefois de meilleures déductions fiscales et sont mieux soutenus que les affaires indiennes. Les Africains n'ont, eux, droit à aucun soutien. Initialement, le Kenya était administré depuis Mombasa, mais le siège du gouvernement a été déplacé à Nairobi en 1905, où l'air est moins chaud et moite.

Archétypes de personnage optionnels

Officier des King's African Rifles

Revenus
Classe moyenne inférieure à classe moyenne supérieure

Contacts et Connexions
Un officier des KAR aura probablement de nombreux contacts avec l'administration coloniale kenyane. Il pourra ainsi obtenir des permis, des autorisations et d'autres documents importants nécessaires pour franchir les barrières bureaucratiques plus rapidement qu'un citoyen ordinaire. De nombreux explorateurs africains étaient des militaires. Un officier des KAR a donc plus de chance que la normale de recevoir une commission et un financement pour mener une expédition dans l'intérieur.

Compétences
Négociation
Crédit
Armes à feu : armes de poing
Interrogatoire
Orientation
Langue (africain)
Persuasion
Psychologie

Spécial
+2 en CON. Les officiers ne perdent pas de Santé Mentale lorsqu'ils voient des cadavres, à moins qu'ils ne soient vraiment horribles. De mêmes en situation de combat sanglant, ils sont immunisés contre les tests de Santé Mentale provoqués par les morts.

Arme habituelle
Revolver Webley Mark IV calibre .455 (chance de base 20%, dégâts 1D10+2, portée 15, cadence de tir 1, munitions 6, points de vie 10, enrayement 00)

Soldat des King's African Rifles

Revenus
Classe inférieure inférieure à classe moyenne inférieure

Contacts et Connexions
Puisque les soldats des KAR sont un mélange d'Africains, d'Arabes, d'Indiens et d'Européens de classe inférieure passant beaucoup de temps ensemble, ils ont tendance à développer des contacts de groupes sociaux plus variés que les autres Kenyans. Les soldats des KAR ont probablement séjourné dans plusieurs casernes du pays. Ils peuvent donc connaître les chefs locaux et les propriétaires de comptoirs commerciaux, ce qui leur permettra de réduire les problèmes et la logistique inhérentes au voyage dans ces endroits. Certains soldats des KAR ont développé des contacts leur permettant d'obtenir et de passer en contrebande des produits illicites.

Compétences
Athlétisme
Premiers Soins
Se cacher
Écouter
Langue (dialecte à choisir)
Discrétion
Armes à feu
- armes d'épaule
- armes automatiques

Spécial
+2 en FOR. Les soldats ne perdent pas de Santé Mentale lorsqu'ils voient des cadavres, à moins qu'ils ne soient vraiment horribles. De mêmes en situation de combat sanglant, ils sont immunisés contre les tests de Santé Mentale provoqués par les morts.

Armes habituelles
Fusil Lee-Enfield calibre .303 British SMLE (chance de base 25%, dégâts 2D6+4, portée 110, cadence de tir 1/2, munitions 10, points de vie 10, enrayement 00)
Mitrailleuse Vickers Mark 1 calibre .303 (chance de base 15%, dégâts 2D6+4, portée 150, cadence de tir rafale, munitions 300 (bande de cartouches), points de vie 17, enrayement 97–00)

Lois

La colonie kenyane est placée sous la Loi britannique, ou Loi commune. Ce qui est illégal en Angleterre est illégal ici. Cependant, cela ne signifie pas que tous les hommes sont égaux aux yeux du gouvernement. Les Britanniques sont éhontés dans leurs lois de ségrégation des citoyens « inférieurs », notamment les Indiens, les Arabes et les Africains. Les villes, surtout celle de l'intérieur, étaient conçues dès le départ pour être divisées en trois quartiers : un pour les blancs, un pour les bruns et un pour les noirs ; c'est-à-dire respectivement les Européens, les Arabes et les Indiens, et les Africains. Blanc, brun et noir est la terminologie courante pour décrire les différentes personnes.

Les divisions sont strictement appliquées et contrôlées. Les bureaux, les clubs, les hôtels et les toilettes publiques (comme celles des gares) sont souvent marquées comme réservées aux blancs. D'autres bâtiments, comme les tribunaux, les prisons et les hôpitaux ont des entrées séparées. Dans les clubs, une personne brune peut servir des clients blancs en tant que domestiques, mais il ne sera pas autorisé à entrer en tant que client. La plupart des bâtiments comme les bibliothèques et les musés sont tout simplement interdits aux personnes non blanches.

Les Européens souhaitant s'encanailler peuvent entrer dans les quartiers de leur choix, bien que genre d'association soit regardé d'un mauvais œil. Si des investigateurs blancs se vautrent dans cette activité et qu'ils se font attraper, ils perdent 1D4 points de Crédit. Les hommes et les femmes africains entrant dans des zones blanches sont souvent arrêtés, éjectés par la force ou escorté en dehors. Très peu d'Européens de l'époque voient quoique ce soit à redire à ce comportement. Ils ne comprennent pas pourquoi des organisations comme la Kikuyu Central Association entre autre se plaignent comme elles le font.

King's African Rifles

Les King's African Rifles, ou KAR comme on les appelle couramment, sont l'équivalent de l'armée dans la colonie. Ils ont été formés durant la construction du chemin de fer ougandais, pour assurer sa protection contre les Africains hostiles. Le plus souvent, ils étaient chargés d'exproprier les tribus indociles installées depuis longtemps sur le trajet prévu pour les rails. Les Nandi ont été l'un des peuples ainsi attaqués par les KAR durant la construction de la ligne. Ce que l'on espérait n'être qu'une simple répression s'est rapidement aggravé jusqu'à finir en guerre. Le troisième régiment des KAR, mené par le colonel Richard Meinertzhagen, tua des milliers de Nandi pour leur montrer qui était le chef. Les King's African Rifles furent ensuite craints dans toute la colonie. À partir de là, surtout durant la première décennie du vingtième siècle, quand les colons s'installèrent, le KAR continua ses bonnes œuvres en réprimant les rebellions africaines où qu'elles éclatent dans la colonie.

Les officiers étaient toujours enrôlés parmi les citoyens britanniques, tandis que l'infanterie est composée de Britanniques de classe inférieure, d'Indiens britanniques et d'Africains principalement recrutés parmi les Kikuyu ou les musulmans somaliens. Les soldats africains sont communément appelés des *askaris*. Pour beaucoup, ils s'étaient battu en Afrique de l'Est allemande durant la Grande Guerre. Là, ils avaient vu des milliers d'entre eux se faire décimer par une invention récente, la mitrailleuse, maintenant utilisée partout en Afrique.

KAR tenant une cour martiale sur le théatre d'opération



Les King's African Rifles sont organisés selon le système de l'Armée britannique en deux branches principales : l'infanterie et l'artillerie. L'infanterie est divisée en régiments, bataillons et compagnies ; l'artilleries en batteries. Une compagnie est commandée par un capitaine, un bataillon consiste en quatre compagnies dirigées par un lieutenant-colonel et un régiment composé de quatre bataillons est sous les ordres d'un brigadier. Si l'armée voue allégeance au roi d'Angleterre, elle est en fait administrée par le secrétaire d'État de la Guerre et le conseil de l'armée, à Londres.

Dans les années 20 et 30, les King's African Rifles sont composés d'environ 400 officiers britanniques et de 4 000 soldats britanniques, indiens et africains, dont 1 000 policiers paramilitaires. Comparés à d'autres armées étrangères stationnées en Afrique, les conditions sont plutôt bonnes pour les soldats des KAR. Ils disposent d'accommodations confortables, de suffisamment de permissions et d'un accès à un service médical correct. De nombreux officiers britanniques ont l'occasion d'être transféré vers ou depuis d'autres armées coloniales britanniques durant leur carrière, ce qui apporte l'expérience gagnée dans ces colonies au Kenya. À Nairobi, les casernes principales des KAR sont situés à Fort Smith.

Police

Les forces de police au Kenya sont établies selon la même hiérarchie que la police britannique. Elles dépendent du bureau du gouverneur (avec une ligne en pointillé vers les KAR). Les criminels sont jugés dans des cours de style britannique, puis enfermés dans des prisons locales. Dans le pays, on compte quelques centaines d'officiers de police. Ils sont presque exclusivement postés dans les différentes villes, les problèmes en pleine nature étant normalement du ressort des KAR. Les simples policiers peuvent être des citoyens britanniques, des Indiens ou des Africains indigènes, tandis que l'encadrement était exclusivement occupé par des blancs. Les Britanniques recrutaient principalement des Akamba et des Nandi dans la police opposée aux Kikuyu, qu'ils considéraient comme le principal danger pour leur contrôle de la colonie.

Quelques détectives travaillent avec le Britain's Criminal Investigation Department (CID) de Scotland Yard, Londres. Ils sont postés à Nairobi et Mombasa uniquement. Les enquêtes criminelles sont souvent difficiles car les détectives n'ont à leur disposition aucun des outils accessibles à leurs collègues de métropole, comme des catalogues d'armes ou d'empreintes digitales, ou les moyens de faire étudier les preuves par la science médicolégale. Les enquêtes criminelles se terminaient souvent rapidement, en bien ou en mal, puisque l'on n'avait pas les moyens de les faire correctement. Les détenus blancs sont mieux traités que ceux à la peau brune ou noire, quelle que soit la nature de leur crime.

Transport

Le premier moyen de transport en Afrique de l'Est est le chemin de fer ougandais. Il part quotidiennement de Mombasa sur l'océan Indien, arrivant sur le bord du lac Victoria deux jours plus tard. En dehors de la vitesse, la ligne est la façon la plus économique de faire entrer ou sortir des personnes et des biens de la colonie. La colonisation était minimale dans les autres régions du pays, principalement à cause des coûts prohibitifs. En 1931, le chemin de fer s'étend jusqu'à Kampala dans l'Ouganda voisin, toujours sur la rive du lac Victoria. Là, les bateaux à vapeur prennent le relais pour atteindre les villages sur les rives de l'ouest ou du sud du lac. Il est possible de traverser en une seule journée vers le port sud de Mwanza dans le protectorat du Tanganyika. De là, les voyageurs peuvent prendre le train qui traverse l'Afrique à travers l'Angola et arriver sur l'océan Atlantique, ou partir dans la direction opposée vers la ville portuaire de Dar es Salam sur l'océan Indien. Des bateaux à vapeur traversent également les lacs Edwards et Albert, permettant le commerce avec le Congo belge. Dans le reste du Kenya, à l'exception de la Tana, les rivières sont trop étroites ou ont de trop nombreuses chutes pour être des systèmes de transports économiques.

En ville, particulièrement à Nairobi et Mombasa, les automobiles sont le moyen de transport à la mode. Les vélos, les tricycles taxis, les chameaux et les ânes ne sont pas rares. Dans les années 20, il y a plus d'automobiles par habitant blanc que n'importe où ailleurs dans le monde. La plupart sont importées de Grande-Bretagne et d'Europe. C'est peut-être dû à la piqûre de la mouche tsé-tsé, une mouche hématophages transmettant une maladie appelée nagana, fatale aux indigènes et aux animaux domestiqués comme les chevaux, les buffles, les antilopes et les zèbres. Il ne fallut pas longtemps pour que les colons réalisent que les chevaux ne survivent pas longtemps en Afrique, alors que les automobiles buveuses de pétrole n'ont pas ce problème. Les voitures servent pour tout, y compris les safaris, mais elles sont lentes et gênées par le terrain, ce qui fait qu'elles ne s'aventurent pas loin.

À partir de 1931, l'Imperial Airways britannique créa la première liaison aérienne entre Londres et l'Afrique de l'Est, avec une correspondance dans le Moyen-Orient. Nairobi n'est qu'un arrêt sur une ligne descendant sur tout le continent jusqu'au Cap en Afrique du Sud. Ces voyages comprennent de nombreux arrêts. Depuis Nairobi, Londres est à huit jours et le Caire ou le Cap à trois jours. Dans les années 30, l'avion est devenu le moyen de transport le plus populaire entre l'Europe et l'Afrique. Avant cela, des paquebots reliaient les continents. Les biplans privés deviennent des jouets courant pour l'aristocratie aisée à partir de la fin des années 20, volant pour le plaisir plutôt que pour le transport.

Hors de la côte et du chemin de fer ougandais, le voyage dans l'intérieur des terres est difficile et problématique. Contrairement à l'Inde britannique où les éléphants sont domestiqués depuis longtemps, les éléphants africains ne se laissent pas approcher, pas plus que les zèbres. Ces animaux ne peuvent donc pas servir de montures. Les chevaux sont victimes de la mouche tsé-tsé et meurent rapidement. Les éléphants indiens importés

Le canal de Suez

Les investigateurs souhaitant visiter l'Afrique de l'Est britannique depuis l'Europe ou l'Amérique du Nord devront franchir le canal de Suez. Cette route est bien plus rapide que celle en usage cinquante ans auparavant, qui consistait à passer le Cap de Bonne-Espérance. Visuellement, le canal n'est pas spécialement époustouflant. Il traverse le désert, quelques palmiers poussant sur sa rive. À son extrémité nord se trouvent des marécages salés. Comme les pluies sont trop rares pour laver les sédiments dans le canal, l'eau à une teinte bleue brillante, étonnante à voir.

Le canal de Suez a une longue histoire. L'idée de creuser une voie d'eau entre la mer Méditerranée et la mer Rouge est dans l'air depuis des siècles. Mais le projet ne devint réalité que sous l'impulsion du diplomate et ingénieur français, Ferdinand–Marie, vicomte de Lesseps (1805–1894). Après avoir formé une compagnie internationale sous contrôle français, et acquis une concession de 99 ans du vice-roi ottoman d'Égypte, le travail commença. Entre 1859 et 1869, un canal au niveau de la mer fut percé entre Port-Saïd, le lac Timsah, le Grand Lac Amer et enfin Suez. Le canal achevé faisait 162 km de long, 90 mètres de large et moins de 6 mètres de profondeur. Cette prouesse d'ingénierie monumentale avait coûté à la compagnie 20 millions de livres, mais le prix le plus lourd fut payé par les deux millions et demi d'ouvriers égyptiens, dont 125 000 perdirent la vie durant la construction. Peu de temps après l'achèvement du canal, une voie ferrée et une route fermée furent construites pour relier les deux ports au Caire.

En 1888, le gouvernement britannique, impatient de réduire de 10 000 km leur route commerciale vers l'Inde et l'Asie du Sud-Est, acheta les 44% des parts appartenant au vice-roi. Une convention internationale garantit la neutralité du canal. Depuis lors, le canal a été approfondi à 9 mètres. Contrairement à celui de Panama, le canal de Suez n'a pas d'écluses, ce qui rend sa traversée relativement rapide. Toutefois, de nombreux paquebots arrivant d'Europe s'arrêtent plusieurs jours à Port-Saïd pour permettre aux passagers de visiter le Caire et de contempler ses merveilles.

posent des problèmes, insistant pour ne manger que la nourriture provenant de leur pays natal. Leur entretien s'avère prohibitif. Pour entrer à l'intérieur, il faut être à pied ou à dos de chameau. Ces animaux ont depuis longtemps été domestiqué en Afrique de l'Est par les Somaliens, les Swahilis, les Arabes et d'autres négociants musulmans. En raison de ces difficultés, peu d'Européens voyageaient loin dans l'intérieur sans une bonne raison. Les caractéristiques des chameaux se trouvent dans le *Chapitre 5 : Bestiaire africain.*

Une grande partie de la population kenyane indigène est nomade, menant des troupeaux sur les vastes pistes du pays. Ils se déplacent principalement à pied. Sur les lacs Rudolf et Victoria, les Turkana, les Luo, les Gusii et d'autres tribus plus modestes ont perfectionné l'art de la construction des canoës en roseau. Ils servaient à la pêche plutôt qu'au transport.

Monnaie

La livre britannique (ou pound, £) est la monnaie commune, non seulement au Kenya, mais aussi chez les voisins ougandais et du protectorat du Tanganyika. Elle a une valeur d'environ quatre dollars américains durant cette période. Les prix dans les commerces contrôlés par des Européens à Nairobi ou Kisimu, comme les hôtels, les bars ou les magasins européens, sont probablement comparables à leur équivalent en Angleterre. L'importante population indienne crée une économie secondaire, centrée sur la vente de nourriture, de vêtements et de biens manufacturés. Dans leurs bazars ou leurs échoppes du quartier indien, les fromages, la viande, les chaussures, les costumes, les couvertures, le thé, la paraffine, les épices, les cigarettes et les machettes s'avèrent beaucoup moins chers. De même, les nombreux Africains engagés comme domestiques ou dans les fermes réduisent significativement le prix de la main d'œuvre. Si les investigateurs engagent des guides ou des porteurs, ils les trouveront relativement bon marché.

Sur la côte, certains négociants swahilis emploient encore l'ancienne monnaie du Moyen-Orient : des dirhams d'argent et des dinars d'or (valant 15 dirhams). Les investigateurs s'apercevront qu'il est impossible de convertir ces pièces en livres ou en francs, mais s'ils y arrivent, alors 1 livre donne 10 dinars.

Technologie

Le Kenya est une colonie en cours de peuplement. Une terre sauvage où il n'est pas rare de croiser des hommes un revolver suspendu à la hanche et des hommes ou des femmes avec un fusil de chasse dans le dos, où qu'ils aillent. Le pays est encore dangereux. Les attaques de lions et d'autres animaux sauvages sont encore fréquentes. Les armes à feu ne sont pas chères et facilement accessibles au Kenya. On ne trouve cependant des armes militaires, en particulier des armes automatiques, quasiment qu'entre les mains des KAR. Les maisons blanches sont pour la plupart bien construites et confortables. Bien que

beaucoup n'aient pas de jardins, leurs intérieurs sont opulents. Des cheminées ouvertes, des têtes de gibier, des portraits de bétail de compétition, des fusils de chasse sur des râteliers, des bibliothèques bien remplies, des gramophones, des meubles en rotin et des chaises longues participent à recréer des intérieurs rappelant le pays natal. De nombreux fermiers possédent des tracteurs de marque John Deere, pour faciliter les semailles, un autre luxe qu'ils ne sont pas prêts à abandonner.

L'électricité fournit la lumière à la plupart des maisons de Nairobi et des alentours. Elle est générée par une centrale hydro-électrique sur une rivière proche, la Ruiru. La plomberie existe dans la majorité des maisons blanches. L'eau douce buvable est tirée des rivières Nairobi et Mbagathi. Mombasa et les autres villes importantes disposent de services similaires. Au vu des lois de ségrégation actuelles, les Indiens et les Africains doivent pour la plupart se passer de ce luxe.

Bien qu'un service de poste interne ait été établi depuis la fondation de la colonie, les premières liaisons aéropostales de l'Imperial Airways datent de 1932. Reliant la colonie à la Grande-Bretagne, elles accélèrent grandement les communications entre les deux continents. On peut envoyer des télégrammes partout dans le monde à partir de Nairobi et de Mombasa. Presque toutes les communications avec l'Amérique passent par l'Angleterre.

La presse

En Afrique de l'Est britannique, les journaux de langue anglaise sont contrôlés par le Standard Group. Ses titres comprennent l'*East African Standard* à Nairobi, le *Mombasa Times*, le *Tanganyika Standard* à Dar es Salam et l'*Uganda Argus* à Entebbe. Le seul journal indépendant en anglais était le *Nairobi Star.* Lors d'un incident malheureux en 1925, leurs bureaux brûlèrent intégralement, provoquant la faillite du journal. En 1927, Nairobi a sa propre station de radio. Comme les journaux, elle est exclusivement conçue pour les besoins de la population blanche.

Les journaux gérés par des Africains sont fondés durant cette période. Le premier journal kikuyu, *Muigwithania (La Réconciliation)*, est publié à Nairobi en 1925. Écrit en gikuyu, la langue des Kikuyu, il est pendant un temps édité par le futur président Jomo Kenyatta. Plus à l'ouest, l'un des premiers journaux connus en langue africaine est *Sekanyola*, publié en Ouganda. Écrit en luganda, il est destiné aux Baganda d'Ouganda et du Kenya. Le gouvernement colonial britannique ne cesse ses efforts pour censurer et interdire ces publications, avec une réussite variable. Si des investigateurs blancs sont vus lisant des journaux africains, ils risquent de perdre des points de Crédit, car cela ne se fait pas !



Les zèbres et le fusil Mauser calibre .256

À la fin de la Grande Guerre, le gouvernement kenyan se retrouva en possession de fusils Mauser calibre .256 et de stocks de munitions confisqués. Initialement, les fusils devaient être largués en mer. Un bureaucrate eut la brillante idée d'octroyer ses armes pour tuer les zèbres, qui étaient une nuisance dans la région. Le problème était que les zèbres mangeaient les récoltes de blé que les fermiers tentaient de cultiver dans les hauts plateaux. En même temps, un procédé avait été découvert aux États-Unis d'Amérique pour tanner les peaux de zèbres, donnant naissance à une industrie qui n'existait pas auparavant. On pouvait enfin se débarrasser de ses parasites tout en amenant de l'argent à la colonie.

À partir du début des années 20, le gouvernement colonial distribua les fusils Mauser avec dix cartouches, gratuitement, à tout homme blanc qui en faisait la demande. Chaque queue de zèbre ramenée était échangée contre deux cartouches supplémentaires. Les investigateurs ayant des problèmes d'argent et besoin d'une arme seraient avisés de profiter de cette affaire. La mesure eut un tel succès qu'en l'espace de quelques années, des dizaines de milliers de zèbres furent massacrés. En raison de l'afflux de peaux de zèbres sur le marché, leur prix de vente s'écroula rapidement.

Dans l'intervalle, quelqu'un se rendit compte que les clôtures étaient un bien meilleur moyen de se protéger des zèbres. Enfin, le blé pouvait pousser. Ce qu'il advint du bureaucrate après que sa mesure eut été officiellement considérée comme un échec, personne ne le sait.

Fusil Mauser calibre .256 (modificateur +5%, dégâts 2D6+3, portée 110, cadence de tir 1/2, munitions 5, points de vie 10, enrayement 00)



Les peuples africains



Les peuples africains

Présentation générale des populations subsaharienne, et plus particulièrement des Africains kényans. Sont également décrites les langues de la région, ainsi que les croyances, les armes, la justice et la magie tribale.

Les Africains sont aussi variés que l'on peut s'y attendre pour un peuple réparti sur une terre aussi vaste. Ils ont développé des cultures différentes et distinctes. L'Afrique est un continent immense, trois fois plus grand que les États-Unis d'Amérique. À la fin des années 20, il compte 145 millions d'habitants, répartis en plus de trois mille groupes tribaux.
Le Kenya ne connaît que soixante-dix tribus différentes, coexistant dans les frontières imposées par la Grande-Bretagne. Chacune possède sa culture et sa langue, s'étant adapté à la vie dans le désert, la montagne, la jungle, la forêt ou la savane. Il est impossible dans le cadre de ce livre de décrire chaque tribu africaine en détail, même en se limitant à celle du Kenya. Ce chapitre offre donc une présentation générale du mode de vie africain, plus facilement applicable en jeu. Douze tribus kenyanes majeures sont également décrites.

Langues

En Afrique de l'Est, on dénombre plus de cent langues et dialectes différentes. La plus courante est celle des Swahilis : le kiswahili, une langue véhiculaire établie depuis des siècles dans la région. La domination du kiswahili résulte principalement du commerce d'esclaves organisé par les peuples swahili du sultanat omanais de Zanzibar bien avant l'arrivée des Européens.
Les langues d'Afrique de l'Est descendent de quatre racines de base : le bantou, le soudanais (l'arabe étant un ancêtre commun), le nilotique et l'hamitique (ou couchitique). Bien que certaines tribus kényanes parlent des langues soudanaises, elles sont extrêmement peu nombreuses. Elles ne sont donc pas représentées dans la *Table des langues* ci contre. Les personnages parlant une langue appartenant à l'un de ces quatre groupes parle également toutes les autres langues de ce groupe à un quart de sa compétence normale. Les langues africaines n'ont pas de forme écrite dans l'Afrique de l'Est des années 20, à l'exception du swahili, qui emploie des caractères anglais, et de certains dialectes somaliens ayant une écriture proche de l'arabe.

Table des langues

Groupe	Langue	Tribu
Bantou	Gikuyu	Kikuyu
	Gusii	Gusii
	Kamba	Akamba
	Kiswahili[1]	Swahili
	Meru	Meru
Hamitique	Galla	Galla
	Somalien	Somalien
Nilotique	Kalenjin[1]	Nandi
	Luo	Luo
	Masaï[2]	Masaï
	Samburu[2]	Samburu
	Turkana	Turkana

1 Les investigateurs parlant arabe parlent également kalejin et swahili a un quart de leur compétence en arabe, et vice-versa.
2 Les investigateurs parlant masaï parlent également samburu au même niveau de compétence, et vice-versa.

Groupes tribaux

Une société tribale est en place en Afrique depuis des dizaines de milliers d'années. Malgré l'influence grandissante du colonialisme arabe et européen, la tribu reste l'un des aspects les plus importants de l'identité de n'importe quel Africain. Quand deux Africains se rencontrent pour la première fois, ils mentionneront presque toujours en se présentant la tribu à laquelle ils appartiennent. Même en se convertissant à l'islam ou au christianisme (les deux croyances non africaines prospérant sur le continent), ils conservent leur identité tribale.
Durant les années 20, la plupart des Kényans suivent la même vie traditionnelle que leurs ancêtres ont connu durant des millénaires. Seuls quelques-uns vivent dans des maisons de style européen ou travaillent comme fonctionnaires gouvernementaux, soldats, ouvriers ou domestiques. Cela commence à changer durant les années 30.
En général, les tribus se différencient par leur langue, mais un même groupe tribal peut comporter plusieurs dialectes. Les bantous sont les tribus les plus nombreuses. Ils comprennent les Swahili, les Kikuyu, les Meru, les Gusii, les Embu, les Akamba, les Luya et les Mijikenda. Le deuxième groupe en nombre est les locuteurs nilotique, une population ayant émigré depuis la vallée du Nil il y a plusieurs milliers d'années. On y trouve les Masaï, les Turkana, les Samburu, les Pokot, les Luo et les Nandi. Les premiers émigrants du Kenya, les plus petits groupes tribaux, les locuteurs couchitiques (que l'on appelle hamitique dans les années 20) regroupent les groupes tribaux des El-Molo, des Somaliens, des Rendille et des Galla.
Les groupes tribaux peuvent également être caractérisés par leur source de nourriture. En termes simples, ils peuvent être répartis en quatre catégories : les chasseurs-ramasseurs, les fermiers, les pêcheurs et les bergers. Beaucoup de tribus survivent en combinant plusieurs de ces modes de vie.
Les chasseurs-ramasseurs pistent et tuent le gibier pour se nourrir, et cueillent des fruits et des légumes poussant dans la nature. Traditionnellement, le rôle de chasseur est tenu par l'homme, tandis que les femmes et les enfants ramassent. Les deux rôles sont nécessaires pour assurer un régime alimentaire équilibré, mais les femmes ont tendance à ramener plus de nourriture et de façon plus sûre.
Les chasseurs africains manient la lance et l'arc. Souvent, leurs flèches sont enduites de poisons naturels pour leur donner une chance supplémentaire d'abattre leur proie. Les éléphants, les buffles et d'autres grosses proies peuvent se défendre avec des conséquences funestes pour les chasseurs s'ils ne sont pas abattus rapidement. Malheureusement, la plu-

part des poisons africains agissent lentement, laissant les bêtes atteintes se débattre pendant plusieurs minutes, heures voire jours avant de finir par perdre la vie. Mais avec une seule blessure, les chasseurs n'avaient qu'à rester en arrière et attendre pendant l'agonie de l'animal.
D'autres méthodes de chasse emploient de grands filets dans lesquels on fait entrer l'animal par une battue, ou encore des pièges en bois pour attraper les antilopes. Des chasseurs spécialisés s'en prenaient aux éléphants, les tuant pour revendre leur ivoire.
Les chasseurs-ramasseurs ont une excellente compréhension des terres sur lesquelles ils vivent, et sont de bons pisteurs. Comme ils doivent aller là où on trouve de la nourriture, ils sont souvent nomades.
Les fermiers pratiquent essentiellement deux culture. La première est l'igname, une sorte de patate douce, que l'on peut préparer en purée, bouillie, en ragoût ou cuite. Crue, elle est trop âcre pour être mangeable. La deuxième est l'arachide, qui donne à beaucoup de plats africain un goût de noix caractéristique. En Afrique de l'Est, le maïs est une autre culture fréquente. Il est consommé en purée épaisse ressemblant à du porridge de pomme de terre, et n'ayant pas le moindre goût. Les autres cultures importantes, mais moins courantes, comprennent les noix de coco, les bananes, les mangues, les haricots et l'huile de palmier. Le bétail inclut les poulets, les chèvres et les vaches. Traditionnellement, le travail de la terre est effectué par les femmes, penchée dans les champs avec leurs bébés accrochés dans le dos.
En résumant, les pêcheurs sont des chasseurs-cueilleurs avec des bateaux. Ils se servent de filets et de lances à barbelés pour attraper le poisson au lieu d'arcs et de flèches pour tuer le gibier. Au Kenya, la plupart des pêcheurs vivent au bord des grands lacs Victoria et Rudolf, ainsi que le long de la côte de l'océan Indien. La pêche en rivière n'est pas inconnue. De nombreuses mares, marais et lacs saisonniers dans le pays regorgent de poissons, que l'on attrape souvent à l'aide de paniers. Les pêcheurs ont par nature tendance à habiter près de l'eau.
Beaucoup de pêcheurs sont d'habiles constructeurs de canoës. Les canoës africains sont faits à partir d'un tronc évidé. Ils contiennent généralement environ six personnes, tandis que les plus grands accueillent jusqu'à 30 hommes adultes.
Les bergers sont semblables aux fermiers, si ce n'est qu'ils se spécialisent dans l'entretien d'un cheptel. Les bovins africains sont de la variété à dos bossu, résistants et bien adaptés à la vie dans la savane. Garder des vaches est bien plus facile que de cultiver la terre, mais cela demande de vastes régions où elles peuvent rester et se nourrir. Cette existence requiert une attitude guerrière, afin de s'assurer que ses terres restent à soi plutôt que d'être volées par une tribu rivale.
Les lances à têtes métalliques sont généralement utilisées par les bergers pour se protéger contre les raids des tribus voisines. Les cloches de fer accrochées au cou des animaux servent à les signaler quand elles se sont éloignées. Les bergers mangent rarement leur bétail, ne le faisant que pour des rituels spéciaux ou dans des cas extrêmes. Ils boivent le sang du bétail directement sur l'animal vivant. Le lait sert à toutes sortes de nourritures. Les poils sont utilisés pour fabriquer des objets. Le cuir du bétail tué a de nombreuses applications dont la fabrication de vêtements, d'abris et d'autres biens.

Les principales tribus kenyanes

Voici de brèves descriptions des douze plus grandes tribus kenyanes. Elles comprennent des indications sur l'endroit du pays où elles vivent, leur langage et leur moyen de survie. La plupart des tribus peuvent être décomposées en nombreux clans, chacun était dirigé par un chef (*Bwana* en kiswahili).

Akamba

Type : chasseurs-ramasseurs, bergers
Langues communes : kamba
Région : sud-est du Kenya

Les Akamba vivent dans la région à mi-chemin entre Mombasa et Nairobi. Traditionnellement, se sont des marchands qui gèrent un vaste réseau de caravanes et de routes commerciales. Les premiers explorateurs européens ont engagé les Akamba dans la deuxième moitié du dix-huitième siècle pour les guider vers l'intérieur. Les Akamba vendaient autrefois de l'ivoire à Mombasa et dans d'autres villes côtières swahili en échange de tissu, de verrerie, de bétail et de fil de fer. Dans les années 1920, les chasseurs blancs empiétent sur leur territoire, ce qui provoque de nombreux conflits de petite échelle.
Les marchands akamba se sont aventurés dans tout le pays. Les Britanniques les considéraient comme les guides idéaux pour leurs expéditions. Plus tard, les Britanniques reconnaîtront l'habileté au combat des Akamba, et les recruteront à tour de bras pour combattre dans la Première Guerre mondiale, beaucoup y perdront la vie. Ils sont également les recrues les plus courantes dans les rangs de la police. Comme la plupart des tribus kenyanes, les Akamba suivent des cérémonies d'initiation pour marquer le passage à l'âge adulte. Leurs temples sont un trait caractéristique des Akamba. Ils sont souvent entourés d'un anneau d'arbres, dont ils disent qu'il ne faut jamais le couper. Ils considèrent ces endroits comme des sanctuaires spirituels pour les gens et les animaux.

Gusii

Type : fermiers, bergers
Langues communes : gusii
Région : lac Victoria

Les Gusii vivent essentiellement sur les hauts plateaux à l'ouest du lac Victoria. Étant arrivé au Kenya aux alentours du quinzième siècle, ils affrontèrent les Luo, puis les Masaï, avant de finir par s'installer sur le bord du lac. Comme si leur histoire n'était pas assez sanglante, de nombreux Gusii seront enrôlés de force par l'armé britannique et tués durant les deux Guerres mondiales.

Pour se nourrir, les Gusii élèvent du bétail, mais ils ont développé un début d'agriculture. Comme la plupart des tribus africaines, les Gusii pratiquent des cérémonies d'initiation à l'âge adulte pour les garçons et filles, dont la circoncision. La polygamie, bien qu'interdite par les Britanniques, est un mode de vie accepté, permettant à un homme d'épouser plusieurs femmes. Les Gusii considèrent que la mort n'est pas naturelle, mais plutôt un acte de sorcellerie. Une autre croyance caractéristique pratiquée par leurs hommes-médecine consiste à retirer des parties du crâne et de la colonne vertébrale pour soulager certaines douleurs, notamment au dos.

Galla

Type : bergers
Langues communes : galla
Région : est du Kenya central

Les Galla sont des bergers semi-nomades, vivant dans la brousse du sud-est du Kenya. Ils contrôlaient autrefois une puissante nation en Éthiopie et dans le nord du Kenya, d'où ils ont été chassés par les Somaliens il y a quelques temps. Depuis, ils ont migré plus au sud, dans la région de la Tana. Leur bétail est principalement constitué de bovins et de chameaux, ainsi que des chèvres et des moutons comme sources de nourriture supplémentaire. Les bovins en particulièr sont un élément central de leur culture. Ils servent souvent de dot pour la famille du marié. Les bovins sont tués aux mariages et aux enterrements. Le reste du temps, leur lait et leur sang complètent une alimentation faite de maïs, de riz, de haricots et de thé. Les Galla dépendent de leur bétail, ayant découvert que l'agriculture est impossible sur les terres arides le long de la Tana.

Les Galla vivent dans des huttes rondes formées d'une armature en bois couverte de tapis tissés et d'herbe, construites par les femmes. Ces maisons sont démontées et chargées sur des bêtes de somme quand la tribu doit se déplacer avec le troupeau. La plupart des Galla sont musulmans, observant les rites et les fêtes de cette religion.


Guerriers galla

Kikuyu

Type : fermiers, bergers
Langues communes : gikuyu, kiswahili
Région : hauts plateaux kenyans

Quand les Britanniques établirent leur colonie à Nairobi, ils ne s'inquiétèrent pas une seconde à penser que leur nouvelle cité était au milieu d'une terre déjà occupée par les Kikuyu. L'établissement de la colonie eut des impacts positifs et négatifs sur les Kikuyu. D'un côté, les Kikuyu devinrent la tribu la plus éduquée et la plus au fait du mode de vie européen. Cela leur fournira des compétences utiles lorsqu'ils prendront le contrôle du Kenya après l'indépendance. D'un autre côté, les Kikuyu (suivis de près par les Masaï) subirent le gros de la persécution britannique, dont l'emprisonnement et l'exécution pour avoir fait part de leurs revendications. Dans les années 20 et 30, ils sont 360 000 et vivent principalement dans les hauts plateaux autour du mont Kenya.
Les Kikuyus sont des éleveurs de bovins ayant migré depuis l'Est au seizième siècle. Voisins des Masaï, les deux tribus se sont livrées des guerres terribles au cours des siècles. Mais ils ont également connu de longues périodes d'échanges, finissant par partager de nombreux traits culturels. Les groupes familiaux kikuyu forment des clans, dirigés par un conseil d'anciens lourdement influencés par leurs hommes-médecine. Les Kikuyu croient que leur dieu Ngai réside dans le mont Kenya. Ils orientent leurs maisons la porte vers la montagne. Ils n'enterrent pas leurs morts ; ils les laissent dans la nature pour que les prédateurs les dévorent. Les cérémonies d'initiation pour les garçons et les filles impliquent la circoncision et la clitoridectomie. La plupart des Kikuyu sont des agriculteurs, construisant leurs maisons rondes en bois couvert de chaume et d'herbe.

Luo

Type : pêcheurs, bergers
Langues communes : luo
Région : lac Victoria

Venus du Soudan au quinzième siècle, les Luo se sont établi au bord du lac Victoria. Leur survie se fonde sur une combinaison d'élevage de bovin, de pêche et d'un peu d'agriculture. Les maisons luo sont remarquables car elles sont entourées de clôtures. C'est le seul groupe tribal au Kenya qui ne pratique pas la circoncision masculine ou féminine lors de ces rites de passage. À la place, ils arrachent quatre à six dent de la mâchoire inférieure, ce qui peut être tout aussi douloureux. La polygamie est couramment pratiquée, les hommes prenant une ou plusieurs femmes, chaque femme ou fils vivant dans une maison à part.

Masaï

Type : bergers
Langues communes : masaï
Région : hauts plateaux kenyans

Les Masaï occupent la région à l'est du lac Victoria, dans une zone appelée la plaine du Serengeti. Ce sont des éleveurs de bovins, dépendant étroitement des produits de leurs animaux pour survivre. Les guerriers masaï prennent grand soin de leurs cheveux, qu'ils nouent et recouvrent d'ocre et de graisse de chèvre. Pour s'assurer que leurs cheveux ne soient pas salis durant leur sommeil, ils posent la tête sur des tabourets de cou en bois.
Comme les Samburu du nord dont ils sont proches, les Masaï portent des vêtements rouge vif enveloppant et des bijoux corporels. Les hommes portant de longues nattes sont des guerriers appelés *moran*. Les femmes et les hommes mariés se rasent la tête. Ils portent des bijoux brillants et de l'ocre rouge sur le visage et le corps. Les danses rituelles impliquent souvent de sauter le plus haut possible. Leurs maisons sont des structures carrées construites en bouse de vache et en branches d'arbre. Tous les masaï croient être les vrais propriétaires de tous les bovins du monde. Ils feront tout pour voler les bovins des autres tribus. En raison de leur agressivité et de leur nature belliqueuse, les Masaï sont l'une des tribus les plus craintes d'Afrique. Les guerriers ayant tué un lion sont distingués par un couvre-chef décoratif et bigarré, ayant la forme d'une crinière, couverte de verreries brillantes et de poils de lion.

Meru

Type : fermiers
Langues communes : meru
Région : hauts plateaux kenyans

Vivant au nord du mont Kenya, les Meru ont migré depuis la côte somalienne. Leurs origines remontent à plusieurs centaines d'années, leur histoire orale racontant qu'ils proviennent d'une île appelée M'bwa. Là, ils étaient retenus prisonniers par les Nhuuntune, ou hommes rouges, jusqu'à ce qu'ils s'échappent vers le Kenya, où ils vivent encore. On pense que M'bwa pourrait être au Yémen, ou sur l'île de Lamu.
Les Meru ont une culture de circoncision stricte. À partir du moment de leur circoncision, les garçons n'ont plus de contact avec leur mères, et les filles plus de contact avec leurs pères. Des maisons séparées sont construites pour les fils ; les mères laissant de la nourriture à l'entrée pour leurs enfants mâles. Les Meru vénèrent un prophète appelé Mugwe plutôt qu'une divinité. Les hommes-médecine des Meru sont connus pour rendre la justice en donnant une bière empoisonnée. Par ailleurs, leur culture est très proche des Kikuyu, avec qui ils ont formé de nombreuses alliances au cours de années.

Nandi

Type : fermiers, bergers
Langues communes : kalenjin
Région : hauts plateaux kenyans

Les Nandi (que l'on appellera les Kalenjin à partir des années 50) occupent le côté ouest de la vallée du Rift. Ils sont venu d'Égypte il y environ vingt siècles. Ils ont amené avec eux le culte du soleil, qu'ils appellent aujourd'hui Asiis. Chaque matin, ils se lèvent avant l'aube et prient devant les montagnes vers l'est jusqu'à ce que le soleil se lève. Ils considèrent le noir comme leur couleur sacrée et le quatre comme leur chiffre sacré. Les Nandi furent le dernier groupe ethnique à être dominé par l'armée britannique. Dans les

Peuplades du lac Victoria

années 20 et 30, ils composent une grande partie des KAR et des askari de la police. Essentiellement agriculteurs, les Nandi sont aussi apiculteurs. Le miel ainsi récolté sert pour le commerce et le brassage de bière. La circoncision masculine et la polygamie sont encore couramment pratiquées. Étonnamment par rapport aux autres tribus, leurs hommes-médecine sont le plus souvent des femmes. Comme les Gusii, ils retirent fréquemment des portions du crâne pour traiter des maux chez les infirmes. Les femmes nandi portent de larges colliers de verreries brillantes autour du cou. Les deux sexes se percent les lobes, puis les écartent pour y porter des billes. Pour se nourrir, ils cultivent le millet et le maïs et élèvent les bovins. Leurs demeures traditionnelles sont faites de bâtons et de torchis, avec des toits pointus en chaume, soutenus par une pôle centrale.

Samburu

Type : bergers
Langues communes : samburu
Région : nord du Kenya

Ces tribus sont de proches cousins des Masaï, parlant une langue très semblable, bien qu'ils habitent loin d'eux, dans les régions arides au nord du Kenya. Comme les Masaï, ils sont essentiellement éleveurs de bovins, de chèvres, de moutons et de chameaux. La végétation étant éparse sur leurs territoires, ils sont contraints à un mode de vie nomade. En raison de leur situation excentrée, ils sont peu touchés par l'arrivée des colons. Nombre d'entre eux seront toutefois enrôlés pour combattre dans la Seconde Guerre mondiale. Les bovins sont une mesure de richesse, de statut et de stature des groupes familiaux samburu. Comme les Masaï, ils possèdent de fiers guerriers appelés des *morans*, dont la réputation n'est pas aussi établie chez les colons européens. Un groupe nomade moyen comprend cinq à dix familles se déplaçant approximativement toutes les cinq semaines à la recherche de nouvelles pâtures. Les femmes sont responsables de la construction des huttes transportables, de la traite des vaches, d'aller chercher de l'eau et de ramasser le bois pour le feu. Leurs maisons sont faites en torchis ou en tapis de peau ou d'herbe étendus. Une clôture d'épines, appelés *bomas*, entoure l'enclos du bétail et les huttes de chaque famille. Les vêtements et les ornements sambaru sont souvent rouge vif.

La circoncision est pratiquée sur les deux sexes comme un rite de passage. Les femmes se marient jeunes chez les Samburu, tandis que les hommes doivent attendre la trentaine. Ils cessent d'êtres guerriers et peuvent se marier ou devenir des anciens. Le mariage



comprend des rituels complexes, des échanges de cadeaux et une conclusion cérémoniale avec l'entrée d'un taureau dans une hutte gardée par la mère de la mariée, qui est ensuite abattu. Les femmes stériles sont raillées et mises à l'écart, bien que de nombreux rituels de fertilité soient pratiqués pour les guérir de leur condition.

Les Samburu aiment chanter et danser, les hommes sautant en l'air au cours de leurs performances. Toutefois, ils n'emploient presque aucun instrument, même pas de tambours. Peu de Samburu deviennent musulmans, la religion de leurs ennemis traditionnels, les Somaliens. Leurs propres croyances comprennent l'adoration du dieu créateur qu'ils appellent Nkai. Ils disent qu'il vit dans les montagnes.

Somaliens

Type : fermiers, bergers
Langues communes : arabe, somalien
Région : nord et nord-est du Kenya

Bien que la majorité d'entre eux habitent les pays voisins de la Somalie italienne et de l'Éthiopie, les nomades somaliens constituent une bonne portion de la population kenyane. Concentrés dans l'Est et le Nord-est, ils sont éleveurs de bétails et commerçants. La plupart des Somaliens sont divisés en petits clans individuels répartis sur toute la colonie, y compris un nombre conséquent à Nairobi. Presque tous les Somaliens suivent la foi islamique. Ils ont été convertis par des commerçants musulmans entre le septième et douzième siècle. Cependant, à leurs yeux, la loyauté envers le clan est souvent aussi importante que la foie en Allah. Ils sont nombreux à pratiquer la polygamie, épousant jusqu'à quatre femmes en accord avec le Coran. Sur bien des points, ils sont plus proche des Arabes ou des Swahilis dans leur mode vie que des autres tribus d'Afrique. Leur population étant répartie sur une vaste région de l'Afrique de l'Est, fractionnée en nombreux clans, il existe plusieurs dialectes de la langue somalienne.

Les Somaliens sont considérés comme étant l'un des plus beaux peuples au monde, avec des traits aquilins et une peau d'ébène. Les vêtements traditionnels sont de longues robes amples. Culturellement, les Somaliens sont calmes et dignes. Ils ont tendance à ignorer les étrangers. Les Somaliens sont un peuple de bergers nomades, dont la culture est centrée sur les chameaux. Certains clans élèvent des bovins et des chèvres dans les régions plus productives. Les femmes et les jeunes enfants s'occupent des moutons et des chèvres et de l'entretien des huttes. Les garçons et les jeunes hommes sont aussi responsables de la surveillance de leurs précieux chameaux. Les ânes gris sont des bêtes de sommes secondaires.

Leur alimentation tourne presque entièrement autour du lait et des produits laitiers, avec un supplément de maïs et de riz. Les familles vivent dans des huttes portables confectionnées en jeunes troncs pliés et en tapis tissés. Les huttes du village sont arrangées en cercle, les enclos à bestiaux au centre. Culturellement, les Somaliens enseignent une histoire orale sous la forme de poèmes, déclamant des contes populaires pour se distraire lors des longs voyages à travers la nuit, d'un village à un autre.

Les Britanniques apprécient les Somaliens comme personnel de maison, comme infanterie et comme chefs indigènes engagés dans les expéditions vers l'intérieur. Pour cette raison, des communautés somaliennes sont perchées à la périphérie des villes britanniques.

Expressions kiswahili

Si les investigateurs souhaitent avoir quelques facilités à discuter avec les indigènes d'Afrique de l'Est, alors le kiswahili est la langue à apprendre en priorité, la plupart des gens la pratiquant en tant que deuxième langue. Le kiswahili (aussi couramment appelé swahili) est parlé au Tanganyika (Tanzanie), au Kenya, en Ouganda, au Ruanda-Urundi et à l'Est et au Nord-est du Congo belge. On la parle surtout sur la côte est de l'Afrique centrale, sa région d'origine. Le nom swahili vient du mot arabe « côtier ». La langue a fait de nombreux emprunts à l'arabe. *Safari* est un mot swahili signifiant « voyage ». Le swahili est arrivé sur la côte africaine au septième siècle. Il fut plus tard emmené à l'intérieur par les esclavagistes et commerçants arabo-africains durant le dix-neuvième siècle. Les Allemands adoptèrent cette langue pour l'administration du Tanganyika. Voici quelques mots en swahili.

Français	**Kiswahili**
Bonjour	Jambo ou Salama
Bienvenue	Karibu
Comment allez-vous ?	Habari ?
Je vais bien, merci	Mzuri
Au revoir	Kwaheri
Merci	Asante
Où ?	Wapi ?
Demain	Kesho
Personne blanche	Wazungu
Personne noire	Mzungu


Femme renedille s'occupant de ses chameaux

Le jeu du Mancala

Le Mancala est un jeu de société pratiqué sur tout le continent africain, un peu comme les échecs en Europe et en Amérique. Se jouant à deux joueurs ou plus, le Mancala consiste en un plateau en bois avec deux rangées de creux. Les pièces sont généralement des cailloux, mais l'on utilise aussi parfois des graines, des haricots, des coquillages ou même des boutons. Les pièces sont peintes de différentes couleurs pour identifier le joueur à qui elles appartiennent. Le but du jeu est de prendre toutes les pièces de l'adversaire. Comme au backgammon, les joueurs prennent les pièces et les redistribuent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le fait de déplacer une pièce d'un creux à un autre s'appelle « égrainer ».

Si les investigateurs le souhaitent, ils peuvent apprendre la compétence Art : Jouer au Mancala. Cela leur permettra de briser la glace avec les Africains rencontrés dans tout le pays. Une demi-journée à passer à jouer avec un expert (compétence de 50% ou plus) confère à un investigateur une compétence égale à son INT en pourcentage. Cette compétence s'améliore comme n'importe quelle autre compétence.

Swahilis

Type : fermiers, pêcheurs
Langues communes : arabe, kiswahili
Région : côtes du Kenya

Contrairement à la plupart des groupes tribaux d'Afrique de l'Est, les Swahilis ont une ascendance métissée de racines africaines, arabes, perses et portugaises datant du septième siècle. Ils sont musulmans, priant tournés vers la Mecque cinq fois par jour. La plupart vivent dans des cultures de cités-états à l'économie soutenue par des pêcheurs professionnels, des commerçants et des menuisiers. Ils vivent dans des villes des îles et de la côte de Somalie, du Kenya et du Protectorat du Tanganyika. Lamu, Mombasa et Zanzibar sont des villes swahilis bien connues, aux maisons de briques de boue carrées aux toits en chaume. Durant la période coloniale britannique, de nombreux swahilis travaillent comme domestiques pour leurs maîtres blancs, ce qui les obligent à se déplacer vers Nairobi.

Leur langage est une langue véhiculaire en Afrique de l'Est, parlée jusqu'au Congo belge. Les Swahilis font du commerce le long de la côte de l'Afrique de l'Est depuis plus de mille ans dans leurs boutres. Le nom swahili vient du mot arabe pour côte, *sahel*. De nombreux commerçants swahilis suivent les courants saisonniers de l'océan Indien, effectuant de longs voyages jusqu'en Inde pour pouvoir faire leur commerce.

Leurs traits physiques vont d'une peau pâle arabe à un ébène bantou. Leur style de vêtement est arabe, avec d'amples pantalons et des longues robes appelées *djellabas*. Les femmes sont souvent voilées et portent traditionnellement du noir. Les swahilis sont matriarcaux, culturellement orientés vers un mode de vie familial et clanique. Bien qu'ils soient musulmans et observent les cérémonies sunnites, plusieurs groupes effectuent des danses et des fêtes dérivées de leurs racines culturelles bantoues.

Turkana

Type : pêcheurs, bergers
Langues communes : turkana
Région : nord du Kenya

Comptant environ 30 000 personnes, les Turkana vivent dans les régions les plus au nord du Kenya, près et autour du lac Turkana. Ils élèvent des bovins et attrapent des poissons dans le lac. Les pêcheurs emploient des canoës creux, fabriqués dans des troncs de palmiers ou avec des roseaux tressés. Les Turkana pratiquent la circoncision chez les deux sexes. La tenue traditionnelle des hommes turkana est inhabituelle. Ils couvrent une partie de leurs cheveux de boue, qu'ils peignent alors en bleu et décorent de plumes d'autruches. Les femmes se couvrent d'ocre rouge et de graisse de chèvre et nattent ou rasent leurs cheveux. Les hommes et les femmes ont souvent d'imposants bijoux percés dans la lèvre inférieure. Les tatouages sont courants. Les hommes se font tatouer sur l'épaule ceux qu'ils ont tués. Le tatouage est aussi utilisé par les hommes-médecine pour chasser les mauvais esprits. En raison de leur éloignement avec les villes britanniques, peu de Turkana sont affectés par le colonialisme durant les années 20 et 30.

Modes de vie

Villages tribaux

À travers le continent, les Africains vivent dans une grande variété de bâtiments construits de toutes sortes de matériaux. Au Kenya, les bâtiments vont des maisons de terre crue (sur la côte) aux maisons permanentes, souvent circulaires, formés d'une charpente en bois, de murs de boue séchée, de toit en chaume et de sols en plâtre. Et puis, il y a les maisons des nomades, des abris temporaires faits de tapis, de peaux et de chaume sur une structure de banches que l'on peut refermer et réassembler au prochain campement. Pour généraliser, les fermiers et les pêcheurs font plutôt des villages permanents, tandis que les chasseurs-ramasseurs et les bergers sont plutôt nomades.

La plupart des villages accueillent entre cinq et vingt familles. Le village est dirigé par un chef (en kiswahili : *bwana*) qui consulte un groupe d'anciens pour prendre les décisions importantes ou pour régler les problèmes. Dans la plupart des cas, le chef et les anciens sont des hommes d'âge mûr ou plus vieux, dont un homme-médecine. Les hommes-médecine tribaux, que l'on appelle aussi docteurs en sorcellerie ou sorciers, sont responsables de la communication avec les esprits, des conseils religieux et de la guérison des maladies et des maux.

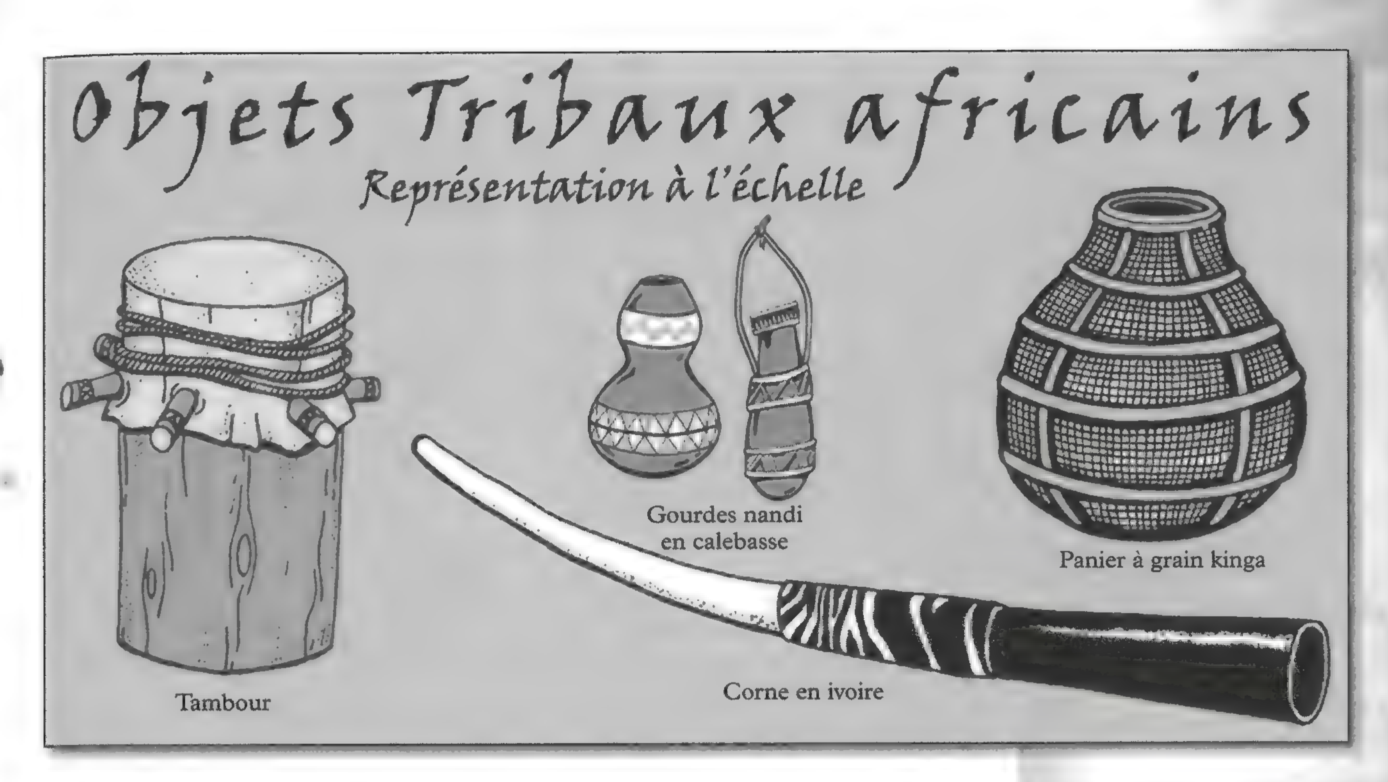
Un village moyen a une maison par famille ou, dans une tribu où la polygamie est autorisée, une maison pour chaque femme et ses enfants. Les villages plus importants ont une maison de réunion, plus grande que les autres bâtiments, où les anciens se rassemblent. Cette maison est traditionnellement située sous l'ombrage d'un grand arbre. D'autres édifices comprennent des pompes à eau, des entrepôts ou des greniers surélevés pour que les rats, les souris et les serpents ne puissent les atteindre, et de petits abris pour préparer les repas, brasser la bière et accueillir les animaux domestiques. Les maisons sont parfois entourées de clôtures, créant des ensembles circulaires. Ces clôtures sont faites avec des poteaux de 3 mètres de haut tressées avec de la corde ou du fil de fer, ou en buissons épineux reliés par des passages. Les animaux domestiqués comme les poules, les chèvres, les moutons et mêmes les chameaux et les bovins restent dans cette enceinte quand ils ne paissent pas. Ces ensembles sont couramment édifiés à proximité de points d'eau naturels.

Un village moyen est occupé durant environ dix ans, après quoi les habitants en construisent un nouveau un peu plus loin, en réutilisant les matériaux quand c'est possible.

Vie domestique

La plupart des Africains vivent dans des communautés tribales, dont la culture est fondée sur la préparation de la nourriture et des artisanats comme la poterie, la métallurgie et le tissage. Dans la campagne africaine, la majorité des activités ont lieu au dehors, les tentes, les huttes et les maisons servant d'abri contre la pluie, le froid et pour dormir.

Dans une tribu, les rôles sont souvent séparés entre les sexes. Les hommes sont chasseurs,



guerriers ou bergers, affrontant les attaques de prédateurs. Les femmes se chargent des besognes plus domestiques, comme le binage, le sarclage, la vannerie et la poterie. Dans leur jeune âge, les enfants travaillent avec les femmes, mais quand les garçons deviennent plus grands et suivent des cérémonies d'initiation, ils rejoignent les hommes. En Afrique de l'Est, les femmes et les enfants sont souvent désignées collectivement comme des *totos*.

Les cérémonies de passage à l'âge adulte sont une tradition pratiquée dans toutes les tribus. Elles sont différentes pour les hommes et les femmes. Dans la plupart des communautés, on coupe le prépuce des garçons, qui sont ensuite laissés à l'écart le temps qu'ils guérissent et reviennent en hommes. Souvent, ces hommes initiés doivent passer des années comme bergers ou guerriers avant de pouvoir se marier. Les femmes subissent un rituel similaire, mais plus douloureux : la clitoridectomie, généralement pratiquée par les anciennes de la tribu. Une fois guéries, les femmes initiées étaient rapidement mariées dans une union arrangée dictée par les parents du couple.

Le mariage est centré sur l'extension de la famille et la naissance d'enfants. Les rituels du mariage durent souvent plusieurs jours. La famille du marié doit acheter l'épouse, souvent avec des bovins et d'autres bétails. Dans les années à suivre, si une première femme n'a pas eu d'enfants, ou seulement des filles, alors l'homme est en droit d'épouser une ou plusieurs autres femmes. La polygamie permet l'entraide ; par exemple, si une femme est enceinte, les autres peuvent l'aider dans ses tâches quotidiennes. Si l'homme s'avère stérile, alors son frère a la responsabilité de sauver le mariage.

Nourriture

Les bases de l'alimentation en Afrique sont la farine (généralement de manioc), le sorgho (un type de maïs) et le maïs, ainsi dans une moindre mesure que les haricots ou les pois. La nourriture est souvent écrasée en une fine purée dans laquelle on verse de l'eau bouillante ou, à l'occasion, du lait. Un ragoût de viande ou de poisson est préparé séparément et mangé avec les céréales cuites.

La pierre et le pilon servent à moudre la nourriture, des fouets en bois à mélanger et de la vaisselle en bois au service. Les œufs d'autruche, percés à une extrémité, peuvent servir à transporter le lait et l'eau. Les calebasses sont des gourdes poussant naturellement, séchées pour servir de nourriture ou de contenant. La cuisson se fait sur des feux ouverts ou dans des fours spécialement aménagés en argile. Fumer la pipe est un passe-temps courant pour les hommes et les femmes dans toute l'Afrique.

Le bétail est principalement constitué de bovins, mais les moutons et les chèvres étaient aussi couramment domestiquées. Ces animaux n'étaient pas seulement élevés pour leur lait puis abattu pour leur viande et leur graisse, mais on les faisait parfois saigner, ce qui fournissait une source d'alimentation supplémentaire. La pêche se fait en canoë ou en radeaux, à l'aide de lances, d'hameçons ou de filets. Certains chasseurs emploient des poisons sur leurs flèches ou leurs lances pour tuer leur proie. Ces poisons ont une VIR allant de 5 à 15 ou plus, mais ils agissent souvent lentement.

Vêtements

Les styles de vêtements et le degré de pudeur varie de tribu à tribu. Les tribus intérieures comme les Masaï ou les Kikuyu portaient souvent peu de vêtements, voire aucun, se limitant alors à des tabliers de cuir devant et derrière ou de simples tissus en coton attaché à l'épaule. Les hommes et les femmes se parent de bracelets, de verreries, de colliers, de boucles d'oreille, d'épingles à cheveux ou d'anneaux dans le nez. Chez les femmes, les lourds bijoux d'oreille servaient à détendre les lobes, ces décorations étant appréciées des

Magie, sorcellerie et zombis

La sorcellerie est une croyance répandue en Afrique. Les sorcières sont toujours malveillantes, cherchant toujours à tuer leurs victimes et à dévorer leur âme en secret. Pour les Africains, la maladie et la mort ne sont pas le résultat des cycles naturels de la vie et la mort, mais plutôt le résultat de l'intervention d'esprits mauvais sous le contrôle des sorcières et des magiciens. Vu la prévalence de la mort et de la maladie, les sorcières doivent être partout, mais elles sont rusées et cachent souvent leur véritable nature.
Les sorciers sont des hommes ou des femmes qu'aucun trait particulier ne sépare du reste de la population. Capable de changer de forme, ils peuvent prendre l'aspect d'animaux pour espionner leurs victimes plus facilement. Ils peuvent être des personnes amicales et aimables de jours. Ils peuvent même être des amis proches, des parents ou, pire encore, des membres de sa famille. Quel que soit leur comportement apparent, ces sorciers sont totalement mauvais et toujours affamées d'âmes à dévorer. Ils utilisent parfois des poisons pour atteindre leur but, mais le plus souvent ils invoquent des esprits mauvais.
Les attaques spirituelles ont plus de chances de réussir si le sorcier obtient des cheveux, des ongles, des rognures ou même des excréments de leurs victimes. Ils se servent de ces objets comme d'un conduit direct vers l'âme de la victime. Toute personne maudite par un sorcier va tomber malade et mourir.
Mais même dans la mort, le corps et l'âme ne sont pas en sécurité. Les sorciers ont le pouvoir de déterrer les cadavres et des les ramener à un semblant de vie en tant que zombis. Le mot provient du nom kongo pour un objet de grand pouvoir spirituel. Les zombis ne contrôlent pas leur propres corps ; ils n'ont aucune volonté à opposer à celle de leur maître. Ce sont des esclaves.
Les caractéristiques des zombis se trouvent dans le livre de règle de l'*Appel de Cthulhu*.
La plupart des maux partent du ventre, qui est la source du mal. Des chasseurs de sorcières appelés les fouilleurs d'entrailles sont appelés quand une personne morte est soupçonnée d'être un sorcier. Il examine attentivement son estomac et ses intestins. S'il trouve des tumeurs, alors cette personne était un sorcier. Leur corps est mis à l'écart du village pour éloigner l'esprit mauvais qui vit à l'intérieur. Les parents du mort deviennent alors suspects, car on sait que cette malfaisance imprègne des familles entières.
Les clous sont des protections contre les mauvais esprits. Enfoncer un clou dans un fétiche comme une statuette ou un masque habité par un mauvais esprit l'empêche d'en sortir. Parfois, des esprits malveillants sont piégés en étant attirés dans de belles sculptures, inconscients du piège qui va se refermer sur eux quand le propriétaire va les clouer à l'intérieur.

hommes. Les teintes colorées comme l'ocre rouge et les pâtes blanches sont peintes directement sur le corps par les deux sexes. Les scarifications rituelles sont aussi fréquentes, pratiquées en petites coupures avec un couteau pour former un motif, puis frottés avec de la terre pour que les cicatrices forment un relief sur la peau.
Les ornements, la peinture corporelle et les scarifications rituelles révèlent souvent de nombreux aspects d'un individu. Il affiche ainsi s'il est marié, s'il a des enfants ou s'il est riche. Ces détails peuvent être déterminé à l'aide d'un test de Langue approprié. Par exemple, si un investigateur rencontre une Masaï, il peut effectuer un test de Langue : Masaï pour apprendre si elle est mariée, si c'est une guerrière, si elle a été initiée, et ainsi de suite.
Les colons sont souvent embarrassés par la nudité de leurs sujets. Ils les forcent à porter des vêtements autant que possible. On a remarqué qu'en 1910, des Africaines marchaient seins nus dans les rues de Nairobi, mais qu'à la fin de 1930, ce comportement a presque complètement disparu. Les Africains en shorts, en chemise et en jupe deviennent une vision plus courante en ville. Les fidèles de l'Islam comme les Somaliens et les Swahilis étaient plutôt de l'avis des colons. Ils portent des vêtements stricts comme l'imposent leurs saintes écritures. Les hommes doivent porter de longues robes lâches sur leur pantalon. Dans le désert, ils mettent un turban. Les femmes portent souvent le voile pour cacher leur visage, comme l'impose la coutume islamique. Ils se protègent les pieds avec des chaussures et des sandales de cuir.
Durant le dix-neuvième siècle, des tissus imitant les textiles teints javanais furent imprimés dans de nombreux pays européens et exportés en grandes quantités en Afrique, particulièrement en Afrique de l'Ouest. Ce tissu devint rapidement très populaire auprès des Africains, qui commencèrent à le porter en l'enroulant autour de leurs vêtements ou en le cousant selon d'autres styles. Ce tissu est lentement adopté au Kenya durant les années 20 et 30.

Religions et croyances

Il y a trois systèmes de croyance religieux principaux en Afrique de l'Est : l'animisme et l'adoration des ancêtres pratiqués majoritairement à l'intérieur ; l'islam sur la côte, et le christianisme apporté aux Africains par les missionnaires européens. De nombreux convertis à l'islam ou à la chrétienté ont conservé des croyances et des pratiques provenant de leur culture et leur éducation animistes.
Chaque groupe tribal a sa propre forme de religion animiste africaine. Il en existe donc littéralement des milliers de formes sur le continent. On peut cependant faire quelques généralisations. La plupart croient qu'un être suprême a créé l'univers, mais que les affaires des humains lui importent peu. On peut toutefois communiquer avec les dieux mineurs par l'intermédiaire de sacrifices d'animaux, de nourriture ou d'objets manufacturés. Les ancêtres peuvent également protéger la tribu.
La réincarnation et la magie jouent un rôle important dans la croyance de toutes les tribus. Certains Africains pensent que leurs rois tribaux étaient des dieux, qui étaient souvent trop saints pour parler directement à leurs sujets et devaient s'exprimer par un porte-parole pour donner ses ordres. Les sociétés secrètes fondées sur l'âge, le sexe ou d'autres facteurs sont un autre aspect courant de la vie tribale.
Les hommes-médecine (et à l'occasion les femmes-médecine), qui sont appelés des docteurs en sorcellerie par les colons, sont des membres essentiels de leurs tribus. Leur rôle en tant que spécialiste de la religion est d'entretenir, de célébrer et de restaurer (si nécessaire) la relation entre la tribu et les dieux. Les gens consultent les hommes-médecine pour des raisons médicales aussi bien que sociales ou morales. Les hommes-médecine communiquent régulièrement avec les dieux par l'intermédiaire des « morts-vivants », qui les entendent mieux que les mortels. Souvent, le contact se fait par la divination, avec des graines jetées sur des bols ou des planches à oracle, ou en entrant dans des transes prolongées. Les hommes-médecine portent des costumes distinctifs et possèdent un masque, qui dissimule et révèle à la fois des pouvoirs violents et bienveillants.
Vivant sur les plaines, les Africains de la vallée du Rift ont conscience des dimensions de leur monde. Ils perçoivent la majesté d'éléments naturels comme les montagnes, les lacs, les rivières et les rocs. Ils leur donnent le nom de divinités censées vivre à l'intérieur de ses éléments. Ce sont donc des sites sacrés. Le mont Kenya est un exemple.
Malgré la multitude de dieux, les esprits sont les êtres surnaturels les plus courants dans l'animisme africain. Presque tous les groupes tribaux croient que, lorsqu'une personne meurt, elle devient l'un d'eux. Ils y croient autant qu'ils croient qu'un enfant grandit pour devenir un adulte : c'est inévitable. Les esprits sont partout, invisibles à moins qu'ils ne choisissent de se montrer. Grâce à leur magie, les hommes-médecine parviennent à contrôler, communier ou repousser les esprits. Parfois, pour guérir une maladie, ils sacrifient des animaux ou emploient des herbes ou des substances magiques pour combattre les esprits ennemis ayant fait tomber malade son patient.
Les Africains sont également superstitieux. Compter des gens ou du bétail est censé porter malheur pour beaucoup d'Africains de la vallée du Rift, qui craignent que la malchance poursuive ceux qui ont été comptés. Certains tribus pensent que les femmes enceintes ne doivent pas avoir de fer dans leur maison durant l'accouchement, le fer attirant la foudre. Les kikuyu croient aussi qu'il est dangereux de toucher un cadavre. Ils laissent leurs morts dans la nature pour que les animaux les dévorent plutôt que de les enterrer. D'autres tribus pensent que la naissance de jumeaux ou de triplés était signe de malheur, et ils tuent les enfants. La mort était presque toujours vu comme l'œuvre de la sorcellerie, de la magie ou d'une malédiction, plutôt que comme un phénomène naturel.

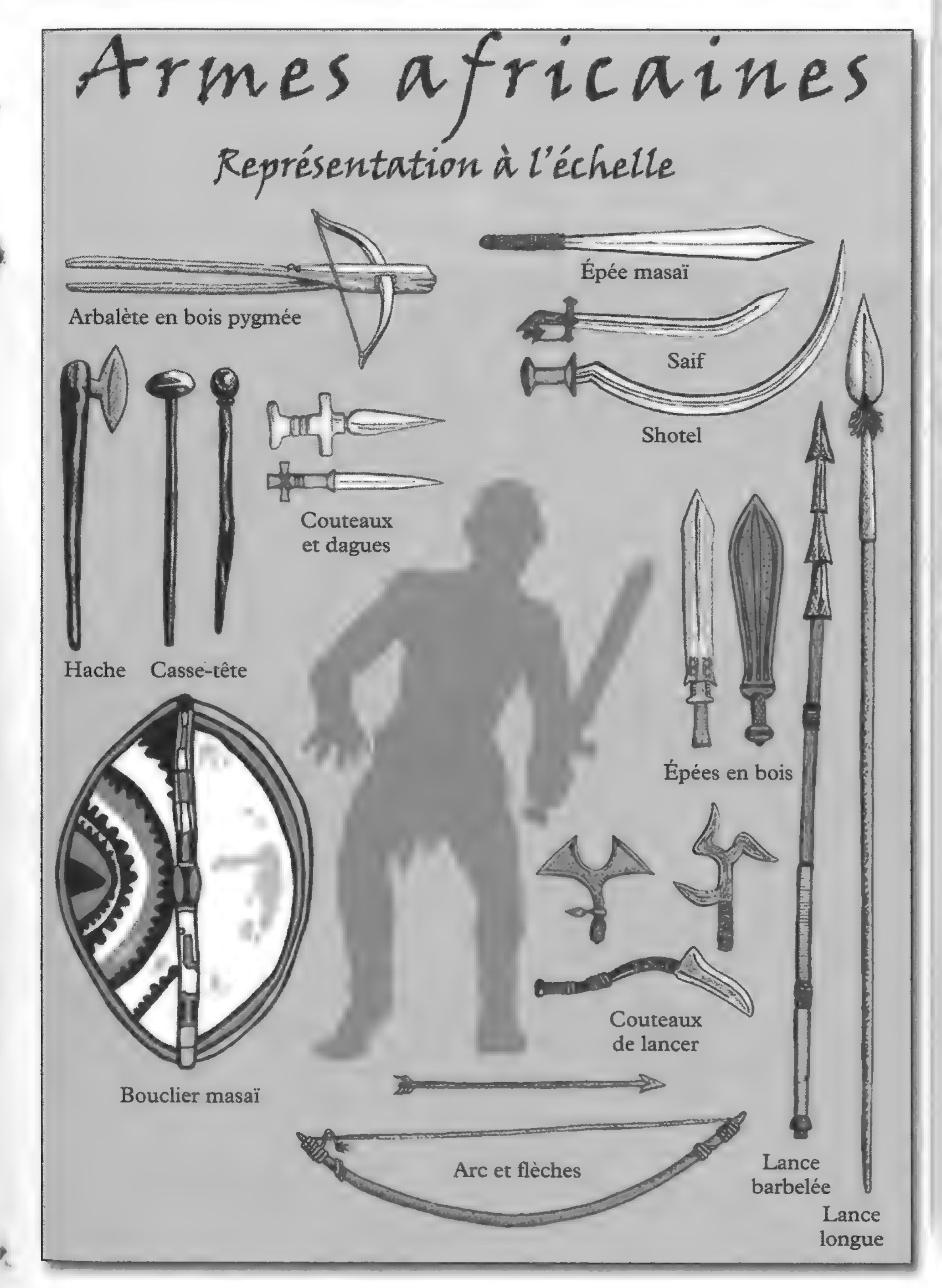
Armes

Les Africains, en tant que chasseurs et guerriers, ont mené de nombreuses guerres et batailles. Ils ont à cet occasion développé un large panel d'armes. L'arme préférée de la majorité des Africains de la vallée du Rift était la lance, généralement aussi longue qu'un homme et équipée d'une lame en métal. Les épées, les dagues et les arcs et les flèches étaient des armements courants utilisés à la fois pour la guerre et la chasse. Les boucliers furent adoptés par les tribus plus agressives comme les Masaï et les Kikuyu, toujours en conflit l'un contre l'autre.

Au Kenya, les combats prennent habituellement la forme de raids, généralement dans le but d'arracher des droits sur les points d'eau et les terres. Les tribus guerrières planifient soigneusement leurs attaques, envoyant des éclaireurs pour localiser le bétail et les propriétés appartenant aux ennemis. Parfois, quand deux groupes s'affrontent, ils organisent un duel entre leurs deux meilleurs guerriers avant de lancer le combat proprement dit.

Arcs

Les arcs africains servent surtout pour la chasse plutôt que pour la guerre. Ils sont parmi les plus puissants arcs au monde, avec une tension allant jusqu'à 60 kg, soit presque le double d'un arc médiéval comparable. Les arcs sont des armes silencieuses, impossibles à dissimuler sous des vêtements ordinaires. Le poids maximal qu'un personnage peut tendre est égale à sa FOR x2,5 en kilogrammes. Les arcs de plus de 30 kg infligent +1D4 points de dégâts, tandis que les arcs de 40 kg ou plus ont un bonus de +1D6. Toute personne capable de tendre plus de 50 kg ajoutent +1D8 dégâts. La portée d'un arc est de FOR x4 en mètres. Au-delà de cette distance, les dégâts sont divisés par deux.



Justice africaine

Les Africains ont une vision de la justice très différente des Européens ou des Américains. Pour les Africains, la seule façon de contrebalancer une catastrophe est par le remplacement. Les Africains en général ne s'intéressent pas à la motivation ou aux causes des malheurs, puisque de toutes façons, le remplacement reste le même. Une perte a été infligée à la tribu et elle doit être compensée.

Par exemple, si un investigateur tue un Africain, que ce soit en lui tranchant la gorge avec un couteau ou en le renversant accidentellement avec son automobile parce qu'il ne l'a pas vu passer devant lui, le peuple africain ne verra pas de différence dans les causes de la mort, seulement qu'il y a eu une mort. Les parents, les femmes, les enfants, les frères et les autres membres de la tribu du mort ont subi une perte, et ils doivent être dédommagés. Le paiement peut prendre la forme d'aliments de base, comme des bovins, des chameaux, des chèvres ou même de l'argent que l'investigateur devra payer pour la perte qu'il a provoquée, qu'elle soit accidentelle ou non.

Cela n'implique pas que les Africains n'ont pas de chagrin ou de colère envers l'auteur d'un crime. Mais au fil des millénaires, ils en sont venus à réaliser que les spéculations sur les pourquoi, les comment et autres motifs de crimes n'ont jamais mené à une conclusion satisfaisante. Seul le dédommagement, qui peut être débattu pendant des semaines ou des mois sous la surveillance des anciens, pourra effacer la faute. Si les investigateurs brûlent un village ou tuent un sorcier sanguinaire, ils ne devront pas être surpris quelques semaines plus tard de voir sa famille arriver à leur porte pour exiger une compensation.

Les Européens et les Arabes voient la justice différemment, établissant des tribunaux, des lois, des punitions et des prisons, qu'ils appliquant tout autant aux Africains qu'à leurs propres citoyens.

Armes africaines

Arme	Classe	Modificateur	Dégâts	Portée	CdT	Munitions	PV	Prix	Mal
Arc africain	Arcs	/	1D6+1D4 à +1D8	FORx4	1/2	1	10	20¢	00
Gourdin africain	Gourdins	+ 5%	1D6+imp	FORx1	1	—	15	20¢	—
Arbalète en bois	Armes d'épaule	+ 5%	1D6	contact	1/3	1	8	$1.00	00
Dague en bois	Couteaux	/	1D4+1+imp	FORx1	1	—	12	20¢	—
Couteau à lame en fer	Couteaux	/	1D4+2+imp	FORx1	1	—	15	50¢	—
Couteau de lancer	Couteaux	/	1D4+2+imp	FORx1,5	1	—	15	50¢	—
Bouclier tissé	Boucliers	/	1D3+imp	contact	1	—	12	$1.00	—
Bouclier en peau	Boucliers	/	1D4+imp	contact	1	—	10	$1.00	—
Bouclier en bois	Boucliers	/	1D6+imp	contact	1	—	8	$2.00	—
Bouclier en métal	Boucliers	/	1D8+imp	contact	1	—	15	$4.00	—
Lance courte	Lances	/	1D8+1+imp	FORx2	1	—	15	50¢	—
Lance longue	Lances	/	1D10+1+imp	contact	1	—	20	$1.00	—
Lame double	Épées	- 5%	1D8+imp	contact	1	—	15	$3.00	—
Shotel	Épées	- 5%	1D6+1+imp	contact	1	—	12	$5.00	—
Saif	Épées	- 5%	1D8+imp	contact	1	—	15	$5.00	—

Gourdins

Les gourdins africains sont des bâtons longs et fins, avec une large boule en bois taillée à l'extrémité. Tenu à une main, ils incluent l'impact de l'utilisateur. Les gourdins africains peuvent être lancés en tant qu'armes jusqu'à une distance de FOR x1 mètres, n'appliquant que la moitié de l'impact de l'utilisateur. Si un gourdin est utilisé pour attaquer une victime surprise par derrière et que le coup porte à la tête, alors la victime est étourdie durant 1D6 rounds. Une maladresse peut indiquer une blessure grave à la tête ou même la mort.

Arbalète

Les arbalètes sont une arme courante chez les Africains, particulièrement au Congo d'Afrique de l'Ouest et les Swahilis d'Afrique de l'Est. Le savoir de leur fabrication est arrivé en Afrique avec les esclavagistes portugais du 16e siècle. Les arbalètes africaines sont faites en bois et en ficelle. Elles servent principalement pour la chasse au gibier. Les crosses sont plus longues que les modèles européens ou chinois. Le bas de la crosse sert de gâchette.
Ces armes sont presque silencieuses, mais lentes à tirer. Les Africains n'avaient pas d'étrier où mettre le pied pour tendre la corde

Magie tribale africaine

Ces règles optionnelles pour la magie tribale africaine sont conçues pour refléter les croyances et les cultures des peuples africains. Ces sorts ne sont pas liés à ceux du Mythe de Cthulhu. En général, lancer un sort de magie tribal coûte peu ou pas du tout de Santé Mentale. Transmis de génération en génération, elles ne sont jamais révélées aux étrangers. Les sorts tribaux africains décrits dans le livre de règle de *L'Appel de Cthulhu* comprennent :
Changer le temps
Prédiction,
Malédiction/Bénédiction de la Recolte
Provoquer/Guérir la cécité
Charmer un animal
Vision onirique
Enchanter un Couteau
Mauvais œil
Blesser/Guérir un animal
Protection
Les nouveaux sorts sont décrits ci-dessous.

Contrôler un animal africain

Ces sorts fonctionnent comme les sorts de Contrôle décrits dans *L'Appel de Cthulhu*. Il n'existe pas de sort d'Invoquer correspondant. Certains, comme Contrôler un chimpanzé ou Contrôler un lion n'affectent qu'un animal à la fois. D'autres, comme Contrôler une colonne de fourmis légionnaires s'applique à toute une colonie de fourmis. La créature contrôlée doit être capable de comprendre et d'exécuter l'ordre. « Voler jusqu'à Durban » n'a aucun sens pour un vautour. « Tuer Jonathan Kingsley » laisse perplexe les mambas ; ils n'ont aucune façon d'identifier M. Kingsley. Inversement, n'importe quel animal peut obéir à « mord tous les humains ». Il y a toujours des risques de confusion et d'erreur avec les sorts de Contrôle.

Sérénité terrestre

Ce sort endurcit le sujet aux douleurs même les plus intenses, durant une heure. Il peut également servir à calmer une personne démente, là aussi durant une heure seulement. Son incantation coûte 3 points de magie.

Chercher ce qui est perdu

Chaque point de magie dépensé augmente de 10 pour cent les chances de trouver un objet perdu. L'objet doit être connu du lanceur de sort. La portée du sort ne peut pas dépasser 100 mètres. Le sort prend une minute à lancer et dure 10 minutes.

Parler avec un animal africain

Il existe de nombreuses variations de ce sort, comme Parler avec les oiseaux, Parler avec les serpents et ainsi de suite. Ils se lancent tous de la même façon. Ils coûtent 2 points de magie et donnent le pouvoir de parler avec l'animal spécifique rencontré par le lanceur. Ce sort durent 1D6+6 minutes.

Poison débilitant de Mergawe

Lancer ce sort tribal africain coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de magie. Il nécessite également la préparation d'une mixture empoisonnée requérant plusieurs ingrédients naturels que l'on ne trouve qu'en Afrique. Quand le poison est achevé, il a une VIR égale aux points de magie dépensés et compte 1D6+4 doses. Toute personne buvant le poison (qui peut être mélangé à d'autres substances comme du vin ou de la bière) doivent opposer leur CON à la VIR. En cas d'échec, la victime perd 1 point de FOR, DEX, CON et POU chaque semaine, ainsi qu'un point de TAI chaque mois. Dès qu'une caractéristique tombe à 0, la victime meurt. En cas de réussite au test opposé, le poison prend effet tout de même, mais seulement pour une période de 1D8 semaines. Il n'existe pas de remède. Les victimes maigrissent, se recroquevillent et se nanifient à mesure que le poison sape leur force vitale.

et l'armer. Ils devaient tenir l'arbalète d'une main tout en tirant la corde de l'autre. En conséquence, la tension de la corde n'est pas très forte et ces armes ne sont pas aussi puissantes que leurs homologues européenes ou chinoises.

Couteaux

Les peuples d'Afrique de l'Ouest et centrale ont développé une grande variété d'armes de jet, particulièrement des haches et des couteaux. Certaines sont arrivées jusqu'en Afrique de l'Est. Souvent faites en acier gravé, avec une poignée couverte de cuir, ces armes ont plusieurs pointes aux formes extravagantes. En combat, elles tournent autour de leur centre de gravité, augmentant les chances de couper ou percer quel que soit l'angle d'arrivée.
Le bonus d'impact n'est appliqué qu'en combat au corps à corps, pas lorsqu'ils sont jetés. Ils sont trop petits pour être des armes de parade efficaces. Lancer un couteau est une compétence à part avec une chance de base de 10%. Des Africains fabriquent des dagues de forme traditionnelle, avec ou sans garde. Ces dagues peuvent être faites en bois, en fer ou les deux.

Boucliers

Les boucliers africains sont faits de bois, ou tissés, ou fabriqués à partir de peau ou forgés en métal. Le rotin ou le raffia sont des matériaux courants pour les boucliers tissés. Les boucliers de peau sont de différentes épaisseurs et duretés selon la bête : rhinocéros, buffle ou éléphant. Les boucliers métalliques sont généralement en bronze ou en fer léger. Ils ne servent pas seulement d'armes défensives, mais aussi d'objets décoratifs. Les boucliers ont souvent une forme ronde ou ovale.
Les boucliers protègent leur porteur des balles 50% du temps, mais seulement si la personne tient le bouclier vers l'avant. Sinon, il n'offre aucune protection. La valeur d'armure d'un bouclier est identique à ses points de vie. Les boucliers peuvent parer les attaques d'armes de corps à corps ou servir d'arme d'attaque, avec un bonus d'impact. Utiliser un bouclier occupe une main en entier ; son porteur ne peut donc manier efficacement que des armes à une main.

Lances

Les lances africaines varient en longueur et en conception. Ce sont souvent des armes courtes utilisées au corps à corps ou lancées, mais des armes faisant jusqu'à 3 mètres ne sont pas rares. Des lances plus imposantes auraient été trop lourdes pour être lancées et peu maniables dans la végétation luxuriante de la jungle. Au corps à corps, elles bénéficient du bonus d'impact aux dégâts, mais pas lorsqu'elles sont lancées. Elles peuvent également servir pour parer (une compétence distincte avec une chance de base de 20%). Les Africains de l'Est ne montent pas de chevaux, mais si une lance est utilisée depuis un cheval en charge ou fermement plantée contre un adversaire chargeant, elle inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires (cependant, le bonus d'impact ne s'applique pas). Pour réussir à utiliser une lance à cheval, il faut effectuer un test d'Équitation en plus du test de Lance.
Les dégâts provoqués par des lances varient de 1D10+1 pour une lance longue jusqu'à 1D4 pour un bâton aiguisé et durci au feu. Les lances africaines sont souvent barbelées. Les barbelés n'infligent pas de dégâts supplémentaires, mais si une attaque est une réussite spéciale, l'arme se coince dans la chair. Un test de Médecine doit être réussi tout en opérant pour retirer la lance, sans quoi la victime subit 1D4 points de dégâts lorsqu'elle sort. Beaucoup de lances africaines ont des têtes en fer avec une hampe en bois.

Épées

Les épées sont plus courantes en Afrique du Nord, mais on en trouve tout de même dans les mains de nombreuses tribus subsahariennes, particulièrement les Somaliens et les Swahilis. La plupart des épées sont forgées en acier, avec deux tranchants sur une coupe en losange. Les Masaïs, les Kikuyu et les autres tribus guerrières emploient des épées aux poignées en fil de cuivre. Les épées africaines ont rarement une garde, ce qui divise par deux les chances de parer avec ces armes. Certains armes plus exotiques sont influencées par les concepts du Proche Orien, comme les shotels, des épées courbes que l'on fait passer derrière le bouclier de son adversaire. Le saif, utilisé par les Arabes, est une autre épée caractéristique de l'Afrique.

Créer des investigateurs africains

La plupart des investigateurs de l'*Appel de Cthulhu* explorant le Kenya seront des Américains et des Européens venus de l'étranger. Toutefois, pour changer des habitudes, les joueurs peuvent décider d'endosser le rôle d'indigènes africains ne connaissant pas grand-chose du monde occidental. C'est une expérience différente, où l'identité tribale, les croyances religieuses et une base technologique et culturelle différentes affectent les décisions, les valeurs et le style de jeu des investigateurs.
Les investigateurs africains sont créés en utilisant la même méthode que les investigateurs européens ou nord-américains. Cependant, le gardien et les joueurs doivent réaliser que les investigateurs africains de l'époque ne sont pas couramment exposés à de nombreuses compétences telles que Sciences formelles, Métier : électricité, Bibliothèque ou Conduite. Il y a des exceptions, bien sûr. Les joueurs doivent expliquer pourquoi leur personnage connaît de telles choses.
De même, les tests d'Intuition et de Connaissance correspondent au point de vue culturel d'un investigateur africain, plutôt qu'occidental. Par exemple, un guerrier africain peut utiliser un test de Connaissance pour déterminer où trouver un trou d'eau ou interpréter la signification d'une scarification rituelle sur un autre Africain. Mais il ne saura rien ou

Nom d'Africains de l'Est

Voici des exemples de noms africains. Beaucoup proviennent du Kenya, mais d'autres ont été adaptés d'autres régions du continent. Les noms de familles sont rares. Les gens en présentaient plutôt en donnant le nom de leur tribu ; par exemple, « Kabero du peuple des Kinanjui ». Les fidèles de la foi islamique comme les Somaliens et les Swahilis ont souvent un nom tiré du Coran ou de la culture du Moyen Orient, donc vous trouverez aussi des exemples ci-dessous.

Noms africains masculins
Anyang, Awaru, Bilea, Chaggi, Chata, Chiamaka, Chike, Dakarai, Essien, Faraji, Gamba, Gatonye, Ibeamaka, Jayvyn, Jelani, Jogona, Joram, Juma, Kabero, Kamante, Kamau, Kaninu, Kanuthia, Kanyagga, Karanja, Karomenya, Kathegu, Kemosa, Keon, Kesi, Kiraitu, Letangwua, Mablevi, Macharia, Malimu, Mansa, Mauge, Muchuba, Munyole, Musei, Nabulung, Naisiawua, Newetti, Njoka, Njombo, Obiajulu, Omollo, Onyango, Otieno, Paulo, Raila, Razi, Runako, Saidi, Sekento, Semoi, Simiyu, Tabansi, Uba, Wainaina, Wamai, Wanyangerri, Yobachi, Zaid.

Noms africains féminins
Aba, Aissa, Amandla, Baako, Bron, Caimile, Catava, Chipo, Ebere, Ellema, Esa, Faizah, Faru, Fathima, Femi, Fola, Habika, Halima, Hidi, Isoke, Kadija, Kambo, Kanene, Kapera, Karimah, Katinka, Keisha, Kiden, Jawana, Jendayi, Jerie, Lehana, Mahdi, Maizah, Mandisa, Mburu, Nabelung, Nailah, Nanta, Narkeasha, Naseyo, Nasha, Njeri, Njoki, Nyiva, Nyose, Ngufu, Penina, Rach, Raziya, Safiya, Saidah, Salihah, Shasmecka, Sibongile, Sitembile, Sukutai, Tale, Tineka, Waseme, Waweru, Wamboi, Zina.

Noms orientaux masculins
Abbas, Abd, Abdullah, Abdul, Adnam, Ahmad, Ahmed, Ali, Amin, Arshad, Bilal, Daud, Dawud, Farah, Fakhr, Farid, Feisal, Firas, Gamal, Habar, Habib, Harith, Haroun, Hassan, Hisham, Humayd, Ibrahim, Idris, Isa, Ishaq, Ishmael, Jabal, Jalal, Karim, Khalid, Khalil, Khasim. Mahmud, Malik, Mansur, Muhammad, Mukbil, Musa, Mustafa, Nizam, Omar, Othman, Rashid, Salem, Selim, Shadar, Shaddad, Silat, Suyelman, Yahya, Yussuf, Zayn.

Noms orientaux féminins
Aida, Aisha, Amina, Ayesha, Atika, Badra, Banuqa, Fatima, Hania, Hind, Irene, Layla, Maryam, Rashaa, Robab, Sarah, Salma, Shafika, Shakla, Shamsah, Sorayah, Sukaina, Umamah, Yasmin, Zinaida, Zubaida.

presque sur le jazz américain ou les dernières fouilles archéologiques en Amérique centrale. L'inverse est vrai pour un investigateur occidental. La plupart des Africains de cette période n'ont jamais quitté le continent. Ils ont donc peu d'expérience directe du fonctionnement du reste du monde.
Tous les investigateurs africains doivent choisir à quel groupe tribal ils appartiennent, puisque c'est souvent une part importante de leur identité. Les compétences personnelles seront souvent liées à la tribu. Par exemple, des compétences telles que Culture artistique (danses africaines), Culture artistique (tambours) ou Culture artistique (contes) sont instinctivement attachées à la culture tribale.
Les croyances religieuses sont une autre caractéristique importante. La plupart des Africains sont des animistes croyant aux dieux et aux esprits tribaux. Certaines tribus comme les Somaliens ont presque tous la même religion.
La Langue Maternelle d'un investigateur africain est celle de sa tribu. Les deuxièmes langues en Afrique de l'Est sont généralement celles d'autres tribus, ou l'anglais, l'arabe, le français ou l'allemand. Le kisawhili est une langue véhiculaire courante, comptant plus de locuteurs que n'importe quelle autre langage en Afrique de l'Est.
Les revenus des investigateurs africains sont très différents de ceux des investigateurs occidentaux. Ils commencent souvent le jeu sans argent ou presque. Lancez 1D10 pour déterminer les revenus annuels, égaux au résultat du dé x100$. Le personnage possède les revenus de cette année. C'est peu par rapport aux investigateurs occidentaux, mais cela reflète les différences flagrantes de l'époque.
Les investigateurs africains ont plusieurs avantages spéciaux sur leurs homologues européens. Tout d'abord, la mort est un événement fréquent de la vie quotidienne, parfois violente et sanglante. Les investigateurs africains subissent la moitié de la perte de Santé Mentale normale lorsqu'ils sont exposés à un cadavre. Cette règle ne s'applique pas pour les morts surnaturelles ou provoquées par des créatures du Mythe. Deuxièmement, puisque les investigateurs africains ont eu toute une vie pour se constituer une résistance aux maladies d'Afrique, ils font leurs tests de CON contre ces infections avec des chances de succès doublées. Troisièmement, la magie fait partie de leur vie, donc le lancement des sorts tribaux leur coûte le minimum de Santé Mentale.

Occupations

Artisan

Les artisans regroupent une grande variété de professions fabriquant des objets, comme les forgerons, les brasseurs, les maçons, les charpentiers ou autre. Les artisans africains savent construire des canoës, des arcs, des lances, des maisons, des boutres, des gourdes, des statues, des masques et d'autres objets propres à la culture africaine. La poterie et la forge sont des occupations estimées. Les artisans sont plus courants parmi les Swahilis et les Somaliens que chez les autres groupes tribaux. Ils peuvent être des deux sexes.

Compétences
Trois formes de Métier ou de Culture artistique correspondant à leur formation
Négociation
Baratin
Persuasion
Trouver Objet Caché
Toute autre compétence en tant que spécialité personnelle

Équipement : outils appropriés aux objets manufacturés.

Spécial : +2 DEX

Fermier

Ils vivent principalement en cultivant des plantes comme l'igname et l'arachide. Traditionnellement, le rôle de fermier est dévolu aux femmes.

Compétences
Négociation
Métier :
- cuisine
- agriculture
- construction de hutte

Survie dans le désert ou Survie dans la jungle
Sciences de la vie : histoire naturelle
Trouver Objet Caché
Une compétence d'arme

Équipement : ustensiles de cuisine et d'agriculture.

Spécial : +2 CON

Pêcheur

Les pêcheurs vivent de la générosité de l'océan, des rivières et des lacs d'Afrique. Traditionnellement, les pêcheurs sont plutôt des hommes, quoique les femmes n'y soit pas rares.

Compétences
Métier
- fabrication de canoë ou
- fabrication de boutre
- fabrication de filet

Sciences de la vie : histoire naturelle
Orientation
Navigation,
Trouver Objet Caché
Une compétence d'arme (généralement lance).

Équipement : filets et hameçons, une arme.

Spécial : +2 CON. Les pêcheurs sont habitués au tangage et au roulis des bateaux et n'ont pas le mal de mer

Ramasseur

Ils récoltent dans la nature des légumes et des fruits sauvages. Traditionnellement, le rôle de ramasseur est assigné aux femmes et aux jeunes enfants.

Compétences
Négociation
Métier
- cuisine
- ramasseur
- construction de hutte
Survie dans le désert ou Survie dans la jungle
Sciences de la vie : histoire naturelle
Trouver Objet Caché
Une compétence d'arme

Équipement : ustensiles de cuisine, une arme.

Spécial : +2 INT

Chasseur

Un chasseur piste, piège et tue le gibier pour se nourrir. Traditionnellement, le rôle du chasseur revient aux hommes.

Compétences
Métier : pièges et filets
Dissimulation
Se cacher
Athlétisme
Écouter
Discrétion
Pister
Une compétence d'arme (généralement lance ou arc)

Équipement : une arme, des pièges et des filets.

Spécial : +2 DEX

Berger

Les bergers domestiquent du bétail, souvent des bovins, qui nécessitent de grandes étendues de végétation pour paître. Traditionnellement, le rôle de berger est assigné aux hommes.

Compétences
Survie dans le désert ou Survie dans la jungle
Premiers Soins
Écouter
Sciences de la vie : histoire naturelle
Orientation
Discrétion
Trouver Objet Caché
Lancer
Une compétence d'arme (généralement lance)

Équipement : une arme

Spécial : +2 CON

Homme-médecine

Aussi appelés prêtres, docteur en sorcellerie ou sorcier, un homme-médecine est le guérisseur et le voyant de sa tribu, qui est consulté pour sa sagesse. Cette profession peut-être masculine ou féminine. Le gardien devrait rarement autoriser les investigateurs à jouer des hommes-médecine, puisque cela nécessite de grands talents de jeu de rôle.

Compétences
Culture artistique
- fétiches
- histoire orale
Métier : préparation de potions et de poisons
Médecine
Sciences de la vie : histoire naturelle,
Sciences occultes
Persuasion
Une compétence d'arme (généralement un bâton cérémoniel)

Équipement : masque traditionnel, bâton de divination, fétiches, talismans et besace à remèdes.

Spécial : +2 POU. Un homme-médecine ayant un POU de 15 ou plus connait 1D4 sorts tribaux africains.

Guerrier

Les guerriers combattent pour la sécurité, la survie et la domination de la tribu. Ce sont presque exclusivement des hommes, bien que les guerrières ne soient pas inconnues sur ce continent. Les guerriers sont rarement mariés.

Compétences
Survie dans le désert ou Survie dans la jungle
Esquive
Premiers Soins
Bagarre
Athlétisme
Orientation
Deux compétences d'arme (généralement lance, bouclier ou épée)

Équipement : deux armes, ou une arme et un bouclier.

Spécial : +2 FOR. Un guerrier ne perd pas de Santé Mentale lorsqu'il est témoin d'une mort ou qu'il voit des animaux ou des humains morts.

Compétences nouvelles ou enrichies

Les compétences suivantes sont soit nouvelles dans *L'Appel de Cthulhu*, soit modifiées pour s'adapter à des situations propres à l'Afrique.

Culture artistique (05%)

L'art africain est riche et hétéroclite dans ses applications. Il fait autant partie de la vie quotidienne des Africains que de leurs croyances animiques. La compétence Culture artistique : danses africaines est connue par la plupart des africains à des degrés divers. Elle comprend des danses traditionnelles et cérémonielles, ainsi que des danses de divertissement. Culture artistique : tambour donne non seulement le sens du rythme, mais permet aussi de transmettre des messages simples jusqu'à 12 kilomètres de distance. Culture artistique : harpe sert à jouer des instruments à corde africain, et Culture artistique : corne à jouer des cornes et des trompettes souvent faites en ivoire ou en bois. La compétence Art (conte) sert à transmettre la sagesse et la connaissance de la tribu par l'intermédiaire de contes moraux, de fables et de mythologie.

On emploie Culture artistique : sifflet pour créer un air avec ce petit instrument populaire en musique africaine. Culture artistique : gravure sur bois, permet de créer des armes et des boucliers décoratifs, des statues et des masques impressionnants et étincelants, ainsi que des fétiches servant à la religion. Avec une compétence de 60% ou plus, le travail de l'artiste est bien connu dans la région, et ses créations sont considérées comme démontrant une profonde compréhension spirituelle.

Métier (05%)

Une compétence de Métier de type artisanat permet à son possesseur de fabriquer et réparer une catégorie d'objets, comme les chaussures, ou de créer des effets pratiques et plaisants, en peignant des maisons par exemple. Elle requiert de la dextérité manuelle et une application artistique. Fabriquer ou réparer quelque chose prend du temps et nécessite des ingrédients et des outils spéciaux.

Qu'elle que soit le domaine, l'artisanat fournit plus de revenus que l'agriculture, mais pas autant qu'une profession libérale. Toutefois, comme avec n'importe quelle compétence d'artisanat ou de profession, plus la compétence est haute, plus les revenus sont hauts. Il existe plusieurs formes d'artisanat. Sur la fiche du personnage, indiquez un artisanat comme pour la Culture artistique, par exemple Métier : fabrication de lances.

Sur un résultat très bas, un artisan peut créer un objet de qualité exceptionnelle. Si le test est raté, l'objet risque de se briser à la première utilisation, de ne pas remplir sa fonction et d'avoir un défaut d'équilibre ou de conception. Un test d'artisanat réussi peut fournir des informations sur un objet créé par un tiers, comme le lieu ou la date de sa fabrication, un point d'histoire ou de technique le concernant, ou le nom de son créateur. Avec une compétence de 60% ou plus, l'artisan gagne raisonnablement bien sa vie.

Les compétences d'artisan sont courantes parmi les peuples africains. En voici quelques exemples : Métier : fabrication de hutte, Métier : fabrication de lance, Métier : fabrication d'arc, Métier : fabrication d'instruments de musique, Métier : fabrication de décorations en bois et Métier : bijouterie.

Survie dans le désert (01%)

Les personnages possédant cette compétence à 10% ou plus savent comment survivre dans des conditions sèches et désolées où l'eau est rare. Les connaissances englobent des questions sur les vêtements, les abris, le sommeil, la sécurité, la chasse, la préparation de la nourriture et les problèmes médicaux spécifiques comme les insolations, la déshydratation, les propriétés des plantes du désert et le comportement et la nature des animaux du désert. Ne faites pas de test de compétence à moins qu'un facteur important de survie ne manque.

Survie dans le désert est normalement spécifique aux déserts d'Afrique, d'Amérique du Nord, d'Amérique du Sud, d'Australie ou d'Asie. Quand un personnage se trouve dans un désert inconnu, il peut employer Survie dans le désert à la moitié de sa compétence normale, ou même au quart selon les situations.

Un personnage possédant 60% ou plus dans cette compétence n'a pas besoin de lancer les dés à part dans les situations les plus extrêmes, comme se perdre sans abri ou réserves dans un désert sec ou se retrouver dans une tempête de sable.

Survie dans la jungle (01%)

Les personnages possédant cette compétence à 10% ou plus savent comment survivre dans les forêts tropicales des pays équatoriaux. Les connaissances concernent les questions des vêtements, des abris, du sommeil, de la sécurité, de la chasse et de la préparation de la nourriture, ainsi que des problèmes médiaux spécifiques comme les maladies tropicales, les poisons et leurs remèdes, les propriétés des plantes et le comportement ainsi que la nature des animaux. Ne faites pas de test de compétence à moins qu'un facteur important de survie ne manque.

Survie dans la jungle est normalement spécifique aux jungles d'Afrique, d'Amérique centrale et du Sud, ou d'Asie. Quand un personnage se trouve dans une jungle inconnu, il peut employer Survie dans la jungle à la moitié de sa compétence normale, ou même au quart selon les situations.

Un personnage possédant 60% ou plus dans cette compétence n'a pas besoin de lancer les dés à part dans les situations les plus extrêmes, comme pour identifier les symptômes d'une maladie tropicale rare ou pour savoir comme guérir la victime en n'employant que des remèdes naturels.

Langues (01%)

L'Afrique de l'Est offre une grande variété de langues, comme on l'a vu plus tôt dans ce chapitre. En dehors du kiswahili, qui descend de l'arabe, aucune langue africaine n'a de forme écrite. Des essais sont faits par les Européens pour retranscrire ces langues à l'aide de l'alphabet anglais. Certaines langues africaines permettent une compréhension limitée d'autres langues.

Navigation (01%)

La compétence Navigation de base ne s'applique qu'à de petits bateaux à une seule voile. En ce qui concerne les personnages africains, la compétence Navigation est utilisée par les Swahilis sur les boutres.

Principaux groupes tribaux

Kenya, vers 1930

Turkana
Somali
Samburu
Meru
Galla
Luo
Nandi
Gusii
Kikuyu
Somali
Masai
Akamba
Swahili
N





Guide de Nairobi



Guide de Nairobi

Ce chapitre présente l'une des villes majeures des colons européens en Afrique de l'Est, qui servira de base aux investigateurs lors de leurs pérégrinations au Kenya. Des douzaines de lieux et de personnalités historiques sont décrits.

Nairobi se distingue de la plupart des autres villes d'Afrique dans les années 1920, car c'est un oasis européen isolé au cœur du pays africain. Durant cette période, Nairobi a la réputation d'une ville un peu sauvage et indisciplinée, mais aussi un aimant à aventure et un lieu de réunion pour les aventuriers, les chasseurs et les voyageurs du monde entier. Dans l'enceinte de la ville, on trouve facilement les conforts de l'Angleterre. Une fois sorti de cette limite, on se retrouve sur une terre vierge où les éléphants, les guépards, les lions et les girafes vont en liberté. Nairobi est l'endroit où refaire ses réserves, entendre les dernières nouvelles ou pour dîner ou souper dans l'un des nombreux hôtels ou clubs prestigieux. Une fois qu'un visiteur se hasarde en dehors, ce luxe disparaît rapidement. On comprend aisément comment Nairobi peut être une base idéale pour les investigateurs souhaitant explorer l'Afrique.

Jargon local

Pour ajouter un peu de couleur locale au jeu, voici quelques termes couramment employés par les colons d'Afrique de l'Est britannique. La plupart ont une origine kiswahili ou arabe.

- ***Askari*** : soldat ou policier africain.
- ***Asiatiques*** : dénomination des Indiens avant la Seconde Guerre mondiale
- ***Boma*** : clôture en fer ou en arbustes épineux.
- ***Bwana*** : kiswahili pour chef, également un titre donné aux hommes blancs puissants.
- ***Debbi*** : boîte de conserve oblongue contenant quatre gallons impériaux de liquide, utilisée comme mesure standard sur les marchés et, une fois aplatie, pour les toits et les gouttières.
- ***Effendi*** : titre de respect, généralement réservé aux hommes.
- ***Fundis*** : artisans, normalement en référence à des individus d'origines indiennes.
- ***Kibokos*** : fouet africain taillé dans de la peau d'hippopotame.
- ***Kipande*** : carte d'identité fournie aux Africains et qu'ils doivent avoir sur eux lorsqu'ils sortent du territoire de leur tribu.
- ***Manyatta*** : village composé de plusieurs huttes ceintes d'une clôture, que l'on trouve surtout chez les Masaïs.
- ***Msabu*** : titre de respect, généralement réservé aux femmes.
- ***Ngomas*** : grandes danses africaines, avec plusieurs centaines de participants jouant du tambour, de la flute, du luth ou des cymbales ou dansant autour de feux de joie.
- ***Pranga*** : un long couteau semblable à une machette.
- ***Shambas*** : terre appartenant aux Africains, ou occupée illégalement.
- ***Shikari*** : autre nom pour les chasseurs de gros gibier professionnels.
- ***Totos*** : terme désignant collectivement les femmes et les enfants africains.
- ***Wangwana*** : africains gagnant leur vie comme porteurs, gardes, guides et interprètes indépendants.
- ***Zareba*** : une palissade faite d'arbustes épineux, souvent édifiée lors de safaris pour éloigner les animaux sauvages des campements temporaires.
- ***Verres Zeiss*** : une marque de jumelles chère, mais de qualité et populaire.

Avec une population de 50 000 personnes, dont un dixième d'Européens, les investigateurs trouveront aussi que la cité est petite et manque des services spécialisés que l'on trouve dans des villes plus grandes comme New York, Londres, Paris, Sydney ou San Francisco. Nairobi est le siège du gouvernement du Kenya, qui applique un système de classe à trois niveaux fondé sur la race. Les Européens tiennent le pouvoir, dirigent et possèdent les entreprises, offrent les safaris et cultivent les fermes. Au-dessous, les Indiens ont pris le rôle d'artisans et de classe moyenne ; on les retrouve dans les postes, les gares et les postes administratifs mineurs. Les Indiens sont également des entrepreneurs possédant des camions ou des boucheries, fabriquant et vendant des chaussures et des vêtements. De façon générale, ils sont devenus les marchands et les prêteurs de la ville. Les Africains de la classe inférieure travaillent dans les fermes, sont domestiques ou, le plus souvent, ont des tâches physiques comme la construction de bâtiments et de routes, les semailles ou le transport de lourdes charges. De nombreux Africains se sont retrouvés soldats de rang dans les King's African Rifles.

Le Nairobi présenté dans ce chapitre n'est nullement un guide exhaustif des lieux que les investigateurs peuvent découvrir et utiliser. Ce chapitre offre un survol des services dont ils peuvent avoir besoin. Par exemple, deux mosquées sont rapidement décrites, mais il y en a plus ; littéralement des douzaines de mosquées sont éparpillées dans la ville et ses environs.

Nairobi central

Pour la plupart des visiteurs, la gare est le premier endroit qu'ils verront à Nairobi.

Gare

Avec son toit en tôle et ses vieux bâtiments en pierre, l'endroit est chaud et poussiéreux. Quand un train arrive, la plateforme est pleine de familles impatientes de retrouver leurs proches, d'agents du gouvernement arrivant pour prendre leur service, de soldats des KAR en transfert entre la ville et leur garnison, et d'hommes somaliens ou swahili offrant leurs services à ceux qui sont prêts à négocier avec eux.

La gare est à mi-chemin du chemin de fer ougandais qui part de Mombasa sur la côte de l'océan Indien, traverse Nairobi et continue vers l'ouest jusqu'à ce qu'elle s'arrête à Kisumu sur les rives du lac Victoria. En 1931, la ligne d'un écartement d'un mètre est achevée jusqu'à Kampala. Le voyage de Mombasa à Nairobi prend entre 15 et 18 heures, se faisant partiellement de nuit. Aller de Nairobi à Kisumu demande 10 à 12 heures supplémentaires, poursuivre jusqu'à Kampala ajoute encore de 10 à 12 heures. Le chemin de fer ougandais s'arrête normalement dans chacune de ces villes pour une journée, le temps de décharger les marchandises et d'effectuer la maintenance.

La locomotive à bois est un moteur de classe EC 41. Sa fumée est sale et son allure bien plus lente que ne permettrait un moteur à charbon. Derrière la locomotive, dans cet ordre d'avant en arrière, se trouvent le tender à bois, les wagons à plateforme, les wagons de marchandise, la troisième classe, la deuxième classe, le wagon restaurant et la première classe (loin de la fumée de la chaudière). Les wagons à plateforme sont ouverts, les Africains et les marchandises sont transportés sans protection du soleil ou de la pluie. Les wagons de marchandise fermés transportent le courrier, les bagages, et d'autres articles moins solides. Les troisièmes classes sont constituées de bancs pour les blancs pauvres, les Indiens, les Arabes et les Africains plus riches. La première classe est réservée aux Européens blancs, avec des compartiments et des lits qui peuvent être dépliés la nuit par des stewards courtois. Le wagon restaurant sert principalement les passagers de première classe, à l'exception d'un bref repas pour les deuxièmes classes (sans argenterie ou service).

Les prix des tickets depuis Nairobi sont les mêmes que l'on voyage vers Mombasa ou

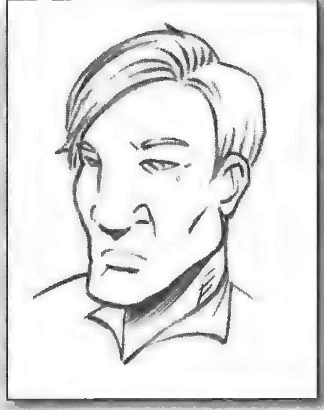
Nairobi

Kenya, vers 1930

1. Hampton House
2. Hôpital Highland Breeze
3. Dalton & Son
4. Bourse d'Afrique de l'Est
5. Nairobi Star
6. Banque d'Angleterre
7. Magasin général de Vijay Pooran
8. Kikuyu Central Association
9. Maison de thé de Tandoor Singh
10. Groupe spiritualiste pour femmes

musée Coryndon
Fort Smith
N
Norfolk
Rivière Nairobi
commissariat
jardins Jevanjee
mosquée Khoja
quartier du bazar indien
route du champ de course
bibliothèque McMillan
mosquée Jamia
avenue Delamere
New Stanley
route Kirk
rue Victoria
marchés
cathédrale de la Sainte Famille
poste générale
Nairobi central
route du Gouvernement
parc municipal
cathédrale de Tous les Saints
Maison du Gouvernement
voie de la princesse Elizabeth
gare
route de la Gare
quartier industriel

0 60 120 180 240 300 mètres
0 300 600 900 pieds



Peter Roxby (blanc)

30 ans, chasseur de gros gibier et explorateur

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Négociation	35 %
Crédit	30 %
Survie dans le désert	60 %
Conduite	50 %
Se cacher	40 %
Survie dans la jungle	60 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	45 %
Orientation	50 %
Persuasion	40 %
Équitation	50 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet Caché	50 %
Pister	60 %

Langues

Anglais	60 %
Gikuyu	30 %
Kalenjin	30 %
Kiswahili	60 %
Masaï	50 %
Somalien	30 %

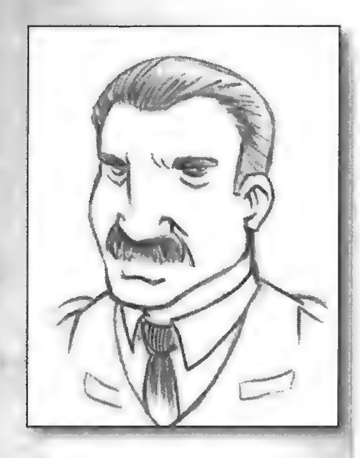
Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	60 %
Couteau de chasse dégâts 1D4+2+1D4	50 %
Revolver calibre .45 dégâts 1D10+2	50 %
Fusil à éléphants dégâts 3D6+4	80 %

Kisumu. Un aller en première classe coûte £2 ($8) et le retour £3 ($12). La troisième classe coûte 5 shillings ($1) pour l'aller et 8 shillings ($1,50) pour le retour. Ces prix sont doublés pour les voyages depuis Mombasa directement vers Kisumu.

Maison du Gouvernement

La Maison du Gouvernement est d'un des bâtiments de style colonial les plus prestigieux et les plus agréables à regarder de la ville. Pendant un temps, le terrain de la Maison du Gouvernement était un zoo privé pour Edward Northey, un gouverneur du Kenya en poste jusqu'à 1922. Il laissait des phacochères, des hyènes et d'autres animaux africains en liberté. Il avait même un guépard domestiqué dont les domestiques avaient peur, de façon justifiée. Tous les visiteurs européens doivent signer les registres de la Maison



Jonathon Dalton (blanc)

44 ans, marchand britannique

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	50%
Négociation	65 %
Crédit	40 %
Conduite	40 %
Métier : électricité	30 %
Persuasion	30 %
Psychologie	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	70 %
Kiswahili	10 %

Attaques

Corps à corps : bagarre	50 %
dégâts 1D3	

du Gouvernement lorsqu'ils arrivent à Nairobi, pour établir des relations amicales avec les colons. Le drapeau du Royaume-Uni, l'Union Jack, est toujours visible sur la façade de la Maison, rappelant à tous qui contrôle la colonie. La salle de bal s'ouvre régulièrement pour les soirées de l'élite blanche de Nairobi. Des tests de Crédit sont nécessaire pour obtenir une invitation (blancs uniquement).

Les investigateurs souhaitant obtenir des permis de chasse, acheter des terres, obtenir des papiers de travail ou tout autre sorte d'autorisation qu'apprécient tant les gouvernements de la terre entière doivent venir les chercher ici. La procédure d'approbation prend jusqu'à 1D10 jours. Cette durée peut être réduite si les investigateurs peuvent s'assurer les bonnes connexions ou, sinon, s'ils réussissent un test de Crédit.

Parc municipal

Le plus grand parc du Nairobi central est surplombé par certains des plus beaux bâtiments de la ville, dont la Maison du Gouvernement. Les eucalyptus qui poussent ici et partout où les Européens se sont installés viennent d'Australie. Ils poussent vite et sont idéaux pour la construction ou le chauffage. Malheureusement, ils assèchent les réserves d'eau du sol plus vite qu'elles ne se reconstituent. Il faudra du temps aux Européens pour remarquer à quel point ils sont nocifs à leurs plantations. Au centre du parc se dresse la statue du dirigeant officieux de la ville, Lord Delamere.

Poste générale

Ouverte de 9 heures à 17 heures, on peut y envoyer et y recevoir des lettres, des paquets et même des télégrammes depuis partout dans le monde. Les investigateurs peuvent demander à ce que leur courrier les attende ici s'ils n'ont pas d'adresse fixe, une situation fréquente pour les visiteurs du Kenya.

Hôtel New Stanley

Après l'hôtel Norfolk en périphérie de la ville, l'hôtel New Stanley est le plus éminent de Nairobi. Construit en 1907 et tenant son nom du grand explorateur américain ayant traversé l'Afrique le siècle précédent, l'hôtel est la propriété de Mayence Tate, le premier et le plus riche modiste et tailleur de la ville. Le New Stanley a été construit au centre de la ville coloniale grandissante, et il en reste un monument. Les tarifs vont de £2 à £6 (soit $8 à $24) la nuit pour une chambre, selon sa qualité. Un arbre épineux à l'extérieur de l'hôtel est devenu un endroit apprécié des visiteurs pour y punaiser des notes destinées aux voyageurs qui passeront après eux sur cette route.

Hampton House

Pas aussi prestigieux que les autres hôtels, bien qu'il prétende le contraire, Hampton House est une alternative économique pour les investigateurs ne roulant pas sur l'or. Le bâtiment blanc à deux étages, plein de recoins, est bien équipé, et les plantations et la pelouse sont biens entretenues. Le propriétaire, Reggie Baines, est un vieil homme grand amateur de porto, amical et curieux. Il a toujours une histoire à raconter sur tous habitants de la ville. Les tarifs vont de £1 à £3 ($4 à $12) la nuit pour une chambre, selon sa qualité.

Peter Roxby (blanc)

Le plus remarquable des hôtes de Hampton House est Peter Roxby, un voyageur au long cours venu d'Australie. Roxby est un expert de la chasse au gros gibier et un vendeur d'ivoire. Il est aussi renommé comme explorateur de l'arrière-pays. Si les investigateurs cherchent un guide pour les emmener en safari, ils seront dirigés vers Roxby. Il fait payer ses services £3 ($12) la journée. On peut lui faire baisser ses prétentions si on l'autorise à chasser l'éléphant pour son ivoire durant le voyage. Cela peut ajouter plusieurs jours à n'importe quel voyage.

Roxby a découvert la statue de la Langue Sanglante exposée dans le musée Coryndon. Si on lui pose la question, il se souvient l'avoir achetée à un Nandi dans la chaîne Aberdare. Il sait qu'elle correspond à une divinité locale appelée la Langue Sanglante ou Vent Noir. Il comptait la garder pour lui, mais elle le mettait mal à l'aise d'une façon qu'il n'arrive pas à expliquer. Il l'a donc donné au musée.

Bibliothèque McMillan

Cette bibliothèque fut fondée par Lady McMillan en mémoire de feu son époux, Sir Northrup McMillan, l'un des premiers fermiers colons à s'être installé au Kenya en 1905. La bibliothèque est réservée aux membres de la communauté européenne. Les collections comprennent une grande variété de livres sur l'Afrique du Sud du Sahara, la plupart en anglais. Les revues reliées reprennent tous les journaux de l'Afrique de l'Est depuis leur commencement. La bibliothèque jouit également d'une grande collection de photographies. Toutefois, elles ne sont presque pas cataloguées. Des tests de Bibliothèque et de Volonté sont nécessaires pour trouver une image en particulier.

La bibliothèque est ouverte entre 9 et 17 heures, sauf le dimanche et les jours fériés. Elle contient tous les numéros passés de l'East African Standard et du Nairobi Star. Les ouvrages du Mythe possédés par la bibliothèque comprennent un exemplaire de *Africa's Dark Sects* dans la collection générale et de *The Nyhargo Codex* dans la section des livres rares.

Historiquement, la bibliothèque n'ouvre qu'en 1931. Le gardien peut souhaiter déformer légèrement l'histoire et la faire exister plus tôt pour que les enquêteurs aient accès à ses collections.

Hôpital Highland Breeze

De nombreux hôpitaux existent dans le quartier central de Nairobi et à la périphérie de la ville, souvent dirigés par des organisations caritatives. Le Highland Breeze est typique de ces hôpitaux. Les salles sont séparées entre blancs et noirs, comme partout ailleurs dans le pays. Pas aussi grand que le Nairobi State Hospital, cet établissement ne compte que quelques docteurs et infirmières et n'est équipé que pour traiter les maladies tropicales et les problèmes médicaux courants.

Leur unique chirurgien ne peut effectuer que des opérations mineures.

Comptoir Dalton & Fils

Les investigateurs souhaitant s'équiper pour des expéditions dans l'arrière-pays seront envoyés au comptoir Dalton et Fils. Si le propriétaire achète et vend des produits en gros, comme le thé, le café, l'ivoire, le coton et d'autres bien pour l'exportation, le magasin vend aussi de nombreux objets dont les fusils, les armes de poing, les munitions, les rations d'explorateur, de la corde, des télescopes, des appareils photos, des tentes, des lits de camp pliant, des bottes, des lanternes, des cages à spécimens, des machettes, des carnets et d'autres objets pouvant être utiles aux investigateurs prêts à faire face à la nature.

Jonathon Dalton (blanc)

Marié, trois enfants, heureux, Jonathon Dalton est en fait le fils de Dalton & Fils. Son père a fondé ce comptoir en 1905. Bien qu'il soit toujours partenaire dans l'affaire, Dalton père a été envoyé en maison de repos, où il meurt lentement de la maladie du sommeil. Jonathon est un homme d'affaire rusé et honnête, ayant bonne réputation en ville. Ses clients lui disent souvent qu'ils espèrent que son père ne souffrira plus longtemps ; Jonathon les remercie toujours pour leur gentillesse.
Dalton attend un chargement d'ivoire qui devrait lui être livré depuis le comptoir de M'gong en territoire galla. S'il apprend que les investigateurs se dirigent dans cette direction, il leur demande s'ils peuvent y passer pour s'informer de ce qui est arrivé à ses marchandises. Il leur fera une ristourne lors de leur prochain achat s'ils acceptent.

East African Standard

Le plus vieux et le plus lu des journaux kenyans, l'*East African Standard* est publié en anglais, sur plusieurs pages, quotidiennement. Il a été établi à Mombasa en 1902 en tant qu'hebdomadaire, l'*African Standard* par l'homme d'affaire indienn, A.M. Jeevanjee et un éditeur-reporter anglais, W.H. Tiller. En 1910, le journal est devenu un quotidien, a changé son nom en *East African Standard* et a déménagé ses bureaux à Nairobi.
Aujourd'hui, l'*East African Standard* est le premier journal du Kenya et de l'Ouganda voisin. À travers la colonie, ses reporters couvrent tous les aspects de la colonie européenne. Leur lien avec Reuters leur permet de publier des articles de portée internationale.

Louise Talbot (blanche)

Jeune, intelligente, curieuse et énergique, Louise a toutes les qualités nécessaires pour faire une bonne journaliste, avec deux exceptions près qui la gêne. La première est qu'elle est une femme, ce qui fait qu'on ne la prend par autant au sérieux qu'on le ferait avec un homme. La seconde est que son père, Clive Talbot, tient un poste important et influent dans le gouvernement colonial. Cela nourrit des rumeurs persistantes que Louise n'aurait



Louise Talbot (blanche)

24 ans, reporter pour l'*East African Standard*

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Métier : journalisme	45 %
Négociation	25 %
Crédit	30 %
Conduite	30 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	45 %
Persuasion	40 %
Psychologie	55 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	60 %
Français	20 %
Kiswahili	20 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 50 %
dégâts 1D3

Collection du Mythe de la bibliothèque MacMillan

Africa's Dark Sects

Ce livre se fonde sur les expériences de l'explorateur américain Nigel Blackwell, compilées à partir des notes prises durant ses voyages en Afrique en 1916, puis écrit et publié en 1924. Il parle du Culte de la Langue Sanglante en Afrique de l'Est, du Culte du Hurleur Rampant dans la bassin du Congo et le Culte de l'Horreur Flottante au Nigeria, mais sans faire le lien entre ces cultes adorant le même dieu. Blackwell ne semble pas réaliser que ces dieux sont des aspects de Nyarlathotep.
En anglais, seuls treize copies du livre ont survécu après les six premiers mois de publication. Les autorités ont réussi à brûler le reste. Un exemplaire se trouvait dans la bibliothèque Widener à New York, mais il a disparu en 1924. On sait que deux autres exemplaires sont détenus dans la collection de Zebullon Pharr à San Francisco et la Bibliothèque Nationale de Port-au-Prince à Haïti. Cet ouvrage confère un bonus de +5% à la compétence Sciences occultes.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Jours
Mythe de Cthulhu : 1
SAN : 2
Sortilèges : Créer un Zombie

The Nyhargo Codex

Ce petit livre a été écrit par un archéologue britannique amateur, Lord Waite, après un safari dans le continent noir où il a prétendu avoir découvert des ruines cyclopéennes dans les denses jungles de l'Afrique centrale. Plus tard, lors d'un deuxième voyage, Lord Waite décalqua au charbon de nombreuses inscriptions étranges qu'il découvrit dans une vaste salle souterraine. Lors de ce voyage funeste, chaque homme de l'expédition à l'exception de Lord Waite mourut de diverses façons. Lord Waite fut découvert errant à proximité de l'embouchure du Congo, souffrant d'insolation, de maladies tropicales et de plusieurs coupures et abrasions.
Durant et après sa convalescence, Waite travailla à traduire ses décalquages. Finalement, il publia ses découvertes en 1879 sous le titre *The Nyhargo Codex*, d'après un des chants qu'il avait copiés. Malheureusement, les archéologues professionnels rejetèrent tous son livre. Waite fut dédaigné ou ridiculisé par les grands hommes qu'il souhaitait tant impressionner. Peu de temps après la publication, Lord Waite tomba, ou sauta, ou fut poussé devant un train en marche dans la station la plus agitée de Londres.
Ce livre s'intéresse aux morts-vivants sous toutes leurs formes, plus particulièrement sur les façons de contrôler et détruire ces entités. Une grande partie du texte ressemble aux aspects les plus sombres du vaudou haïtien, notamment les rites concernant les zombis. Le livre mentionne le « code Nyhargo », un sort puissant qui pourrait être écrit sur un mur en craie bleu et verte, mais ce sort n'est jamais complètement décrit ou détaillé.
Le lecteur de ce livre peut montrer des signes d'une tendance vers le trouble mental de nécrophobie, la peur des choses mortes.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Mythe de Cthulhu : 1
SAN : 1
Sortilèges : Appeler les morts qui marchent, Requiem de Nyhargo.


Comptoir Dalton & Fils

obtenu sa position dans le journal que grâce à son père. Ce n'est pas vrai ; Louise a dû progresser de la base comme n'importe qui d'autre. Malheureusement, cela implique qu'elle doit travailler deux fois plus dur pour faire ses preuves.

Bien qu'elle soit confinée par ses éditeurs aux pages société, elle a fait à l'occasion des articles d'enquête, y compris des portraits de la Kikuyu Central Association. Louise pense que seul un article de fond sérieux sur un événement d'actualité prouvera une fois pour toutes à la communauté de Nairobi qu'elle est plus qu'un joli minois fille d'un riche administrateur. Les investigateurs peuvent lui fournir exactement le genre d'histoire qu'elle recherche. Louise a récemment reçu une piste sur l'Enfant Oracle du territoire shaba dans les déserts du Nord. Si elle obtient la permission de son éditeur et un guide ou deux pour l'y emmener, elle partira au nord dans l'espoir de trouver une histoire.

Nairobi Star

Le Nairobi Star est un quotidien à un seul feuillet large, fondé en 1915. Dirigé par Mme Natalie Smythe-Forbes et son petit personnel indien et somalien de typographes, d'imprimeurs et de livreurs, il s'efforce d'acquérir des lecteurs face à son concurrent plus grand et plus populaire, l'*East African Standard.* En 1925, le bureaux du *Nairobi Star* brûlèrent entièrement dans des circonstances mystérieuses, détruisant tous les numéros archivés. Le journal s'est arrêté de paraître jusqu'à mars 1926. Dans les années 1930, avec la récession en Europe, la publication s'arrête.

Natalie Smythe-Forbes (blanche)

Mme Natalie Smythe-Forbes est une femme alerte, de la fin de la quarantaine. Elle porte ses cheveux en chignon rappelant l'ère victorienne. Elle s'inquiète des questions politiques au Kenya, mais reste aveugle aux affaires des noirs africains. Elle ne s'intéresse pas au sort de ce peuple, tout en étant d'une nature gentille.

Secrètement, Smythe-Forbes est une spiritualiste sans talent psychique. Si les investigateurs abordent ce sujet avec délicatesse et courtoisie, elle révèle qu'elle aussi croit aux forces invisibles du plan surnaturel. Elle envisage de rejoindre le Groupe spiritualiste pour femmes de Nairobi, mais tâche d'en apprendre plus sur l'organisation avant de la contacter.

Mosquée Jamia

Nairobi compte de nombreuses mosquées. La ville abrite une grande communauté musulmane, composée d'Indiens, de Swahilis,

de Somaliens et même de colons pakistanais. La plupart sont des fidèles de la branche Aga Khan. Au centre de la ville se trouve la grande mosquée Jamia, aux beaux minarets jumeaux, l'un des principaux centres islamiques de Nairobi. Cinq fois par jour, les musulmans sont appelés à la prière par un muezzin qui crie les prières dans le Coran depuis les minarets. Les fidèles prient vers le nord, approximativement dans la direction de la Mecque.

Mosquée Khoja

La magnifique mosquée Khoja se trouve directement à côté du principal marché de la ville. C'est la plus grande et la mieux décorée des mosquées du Kenya. Elle est aussi populaire que la mosquée Jamia.

Cathédrale catholique de la Sainte Famille

La population de Nairobi étant majoritairement chrétienne, il y a des églises dans toute la ville. La plus populaire est la grande cathédrale catholique de la Sainte Famille. Bien que les chrétiens noirs soient les bienvenus lors des messes, ils doivent rester debout au fond tandis que les blancs s'assoient dans les bancs à l'avant.

Cathédrale de Tous les Saints

Cette église anglicane de style gothique a été fondée en 1917 et sera consacrée en 1952. Comme la cathédrale catholique de la Sainte Famille, les noirs sont confinés à l'arrière de la nef.

Docteur Horace Starret (blanc)

Starret est un médecin et le recteur anglican de Nairobi. Lorsqu'il ne se trouve pas dans son église, il aide ses patients noirs dans les hôpitaux et la mission qu'il a mise sur pied. Toute personne se dirigeant vers l'arrière-pays recevra un exposé sur les maladies africaines, les serpents, les araignées et les grenouilles venimeuses et les précautions à prendre. Starret croit fermement au surnaturel et aux pouvoirs du ciel et de l'enfer. Âgé, il a un visage allongé, des cheveux blancs clairsemés et il porte souvent un thermomètre autour de son cou. Il est persuadé d'avoir raison sur tout, trouvant plus de plaisir à parler qu'à écouter. (cf. caractéristiques à la page suivante)

Deux sorts

Appeler les morts qui marchent

Appelle les zombis dans un rayon de 1,6 km vers le lanceur. L'incantation coûte 2 points de magie et 1D3 points de Santé Mentale. Après le coucher du soleil, le lanceur verse un cercle de sel sur le sol, puis se tient en son centre et chante les incantations nécessaires au sort. Le cercle protège le lanceur et jusqu'à trois autres personnes des morts-vivants, tant qu'ils restent tous à l'intérieur. Les zombis s'approchent du cercle aussi vite que possible, puis s'arrête à ses pieds. Les morts-vivants doivent rester au bord du cercle jusqu'à l'aube, incapables de bouger ou d'éviter les attaques.

Requiem de Nyhargo

Chaque utilisation réussie tue un zombie. Le sort coûte 5 points de magie et 1D4 points de Santé Mentale à chaque fois qu'on le lance. La courte incantation de ce sort se conclut en brisant le cou d'un oiseau vivant. Cela provoque l'affaissement immédiat, puis la décomposition rapide, du zombie visé par le sort. Le lanceur doit voir ce zombie.

Jardins Jevanjee

Ce petit parc a été baptisé en l'honneur d'A.M. Jevanjee, l'un des premiers hommes d'affaire de Nairobi. Entrepreneur dans les chemins de fer, Jevanjee fut aussi philanthrope. Il a offert à la ville le terrain pour le jardin après que le petit bazar qui s'y trouvait eut brûlé. En 1906, une statue de la reine Victoria fut dévoilée ici-même par son fils, le duc de Connught.

Commissariat central

Les forces de police de Nairobi ont de quoi s'occuper. Pas tellement pour enquêter sur des crimes, mais pour maintenir la paix entre les tribus en guerre et avec les Kenyans en nombre grandissant s'opposant au règne dictatorial de la colonie. Les patrouilles d'askaris sont fréquentes à Nairobi ainsi que dans les agglomérations proches. Au-delà de la ville, la loi est maintenue par les KAR.

Le commissariat central est équipé d'une armurerie, de plusieurs cellules souvent pleines, de quelques bureaux et d'une petite morgue. De là sont menées les enquêtes criminelles majeures, comme les bracages à mains armées, les meurtres et ainsi de suite.

Inspecteur Harold Wilson (blanc)

L'inspecteur Wilson vient du Yorkshire, en Angleterre. Il a émigré pour changer de climat, pour échapper à la honte d'un mariage raté et parce qu'il n'avait aucun espoir de promotion au pays. À Nairobi, au moins, il pourrait diriger la division des crimes graves. Il ne lui a pas fallu longtemps pour perdre ses illusions sur l'Afrique. Aujourd'hui, il considère les africains comme un peuple de vauriens stupides, qui ne savent pas apprécier les opportunités que le colonialisme leur a apportées. Il était autrefois un inspecteur efficace, mais son attitude désinvolte lui fait rater des indices évidents. Plus d'une fois, il a envoyé la mauvaise personne à l'échafaud. (cf. caractéristiques à la page suivante)

Banque d'Angleterre

La banque centrale du Royaumes-Unis et du gouvernement britannique a des bureaux à Nairobi. Les enquêteurs ayant un besoin rapide d'argent peuvent se faire télégraphier des fonds ici. Les horaires d'ouvertures vont de 10 heures à 16 heures du lundi au vendredi. Des prêts sont possibles : la chance qu'un investigateur en reçoive un est égale à sa compétence Crédit, à condition que le montant ne soit pas excessif et que le motif soit valable.



Natalie Smythe-Forbes
(blanche)

48 ans, directrice du Nairobi Star

APP	12	Prestance	60 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	–2
Points de Vie	08
Santé Mentale	65

Compétences

Comptabilité	50 %
Crédit	85 %
Conduite	30 %
Baratin	55 %
Histoire	45 %
Droit	25 %
Persuasion	40 %
Métier : éditeur	30 %
Psychologie	25 %
Équitation	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	80 %
Kiswahili	50 %



Docteur Horace Starret
(blanc)

61 ans, recteur anglican et docteur en médecine

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	05	Volonté	25 %

Valeurs dérivées

Impact	–2
Points de Vie	11
Santé Mentale	70

Compétences

Sciences humaines	
- anthropologie	10 %
- histoire	50 %
Négociation	25 %
Sciences formelles : chimie	30 %
Vie et doctrine	60 %
Conduite	15 %
Premiers Soins	95 %
Droit	25 %
Médecine	55 %
Persuasion	60 %
Psychologie	20 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	75 %
Kiswahili	50 %

Attaques
Une foi aveugle est sa seule arme.

Hôtel Norfolk

Le premier hôtel de Nairobi, le Norfolk, a été construit en 1904 pour accueillir les nouveaux arrivants de la colonie. Il a été ouvert par un réfugié juif lithuanien venu de Russie, Abraham Block. Il a déposé sa montre à gousset au mont-de-piété pour payer l'acompte du terrain où l'hôtel a été bâti. Le Norfolk, avec sa façade Tudor et son opulence coloniale, est devenu un lieu de rencontre important et un point d'eau pour les colons, les aventuriers et les voyageurs du monde entier. Dans les années 20, il est situé à la limite de la ville et domine les grandes plaines alentour.

La nourriture est excellente et le confort luxueux, pour un tarif allant de £3 à £10 ($12 à $30) la nuit pour une chambre selon sa qualité. Il y a un bar sur la véranda et un club réservé aux hommes blancs. Un test de Crédit permet à des hommes blancs de rejoindre ce club de gentlemen, pour un montant annuel de £24 ($100). Le Norfolk est un endroit idéal pour rencontrer des gens et trouver des appuis. Les investigateurs y passant du temps et réussissant un test de Persuasion seront dirigés vers un contact approprié à Nairobi. Les investigateurs qui restent au Norfolk pour une semaine ou plus reçoivent un bonus de +5% à la compétence Crédit.

Musée Coryndon

La construction de ce musée commence en 1929, après que le gouvernement eut réservé un terrain sur Museum Hill. Il ouvre en septembre 1930. Comme pour la bibliothèque McMillan, le gardien peut choisir de modifier l'histoire en faisant ouvrir le musée plus tôt. Le musée est baptisé d'après Sir Robert Coryndon, un ancien gouverneur du Kenya ayant été un fervent partisan de la conservation de l'histoire naturelle. Il n'est pas surprenant que la majorité des collections concernent la flore, la faune et la géologie d'Afrique de l'Est. Beaucoup d'objets exposés ont été repris à l'ancienne Société d'Histoire naturelle ougandaise, y compris une grande collection de livres. D'autres objets comprennent une incroyable collection d'oiseaux, de mammifères et d'artisanat tribal. Le musée est ouvert de 9 à 17 heures tous les jours sauf le dimanche et les jours fériés. Comme la plupart des bâtiments, l'accès est réservé aux blancs. Trois objets du Mythe sont présents dans le musée. Le premier est une statue d'un mètre de haut étiquetée *Dieu à trois jambes, Nandi, Kenya vers 1910, donation de Peter Roxby*. Un test réussi de Mythe de Cthulhu identifie la statue comme une représentation d'un avatar de Nyarlathotep, la Langue Sanglante. Posséder cette statue ajoute 25 % aux chances d'invoquer ce Dieu Extérieur.

Le deuxième est une statue en argile de 30 centimètres représentant un grand singe. Sur une plaque, on peut lire : *Fétiche du Singe Blanc, Bakongo, Congo belge vers 1880, donation de Lady Clare Heatherington*. Les investigateurs ayant lu *Observations sur plusieurs parties de l'Afrique* reconnaîtront la statue comme une représentation des singes blancs que Sir Wade Jermyn découvrit dans le bassin du Congo au dix-huitième siècle. L'objet n'a



Fétiche du Singe Blanc, Bakongo, Congo belge vers 1880, donation de Lady Clare Heatherington

Dieu à trois jambes, Nandi, Kenya vers 1910, donation de Peter Roxby

Bâton fétiche, Azombeii, Nigéria, vers 1920, donation de Julius Marsden

pas de pouvoirs magiques. Neville Jermyn a essayé plusieurs fois d'acheter cette statue, mais le musée a refusé.
Le dernier objet est une lance d'un peu moins de 2 mètres de long, à laquelle est attachée un crâne humain. La plaque explique qu'il s'agit d'un *Bâton fétiche, Azombeii, Nigéria, vers 1920, donation de Julius Marsden.* C'est une lance enchantée. Cette arme détruit instantanément un zombi ou tout autre sorte de cadavre animé. Marsden vit à San Franscisco. Il apparait dans *Secrets de San Francisco* de Chaosium.

Dr Martin Braithwaite (blanc)

Le Dr Martin Braithwaite est le conservateur de la collection de mammifères du musée. C'est un homme solide et musclé, avec une barbe épaisse et broussailleuse, venant d'Écosse. Il passe beaucoup de temps sur le terrain, rassemblant des spécimens pour les cataloguer dans le musée. Ses obligations administratives lui prennent hélas plus de temps qu'il ne l'imaginait. Aujourd'hui, Braithwaite achète toutes les plantes et animaux naturalisés ou trouvailles géologiques intéressantes que le musée ne possède pas encore.
Récemment, il a entendu une rumeur concernant une nouvelle bête que les indigènes appellent le hurleur rampant. Il pense qu'il s'agit d'une sorte d'araignée, et il paiera une belle somme pour un spécimen. Une autre créature ayant attiré son attention est une nouvelle espèce de mouche tsé-tsé découverte au comptoir de M'gong dans le territoire galla par le docteur Thomas Slauenwite, qui étudie les maladies tropicales. Braithwaite adorerait avoir un spécimen de cette mouche lui aussi. (cf. caractéristiques à la page suivante)

Groupe spiritualiste pour femmes

Ce groupe occulte, ouvert uniquement aux femmes blanches de Nairobi, est géré par l'excentrique Meredith Selwyn. Ses membres se rencontrent tous les mercredis soirs pour apprendre à ouvrir leur œil intérieur, pour renforcer leur pouvoir intérieur par les incantations et la méditation. On a promis aux femmes, qui sont actuellement une douzaine, que si elles suivent fidèlement l'enseignement et qu'elles étudient *La Porte de Toutes les Étoiles perdues*, leur vie va s'améliorer là où elles n'ont connu que l'échec jusqu'ici. Chaque femme crée sa propre amulette de Sesh'tet, qu'elle porte en permanence en tant que symbole de leur indépendance nouvelle.
Après chaque session, les femmes se convainquent les unes les autres qu'elles se sentent revigorées et confiantes. Malheureusement, la vérité est qu'on les prépare à invoquer le Grand Ancien Ammutseba pour la lâcher dans le monde. Tandis que les amulettes et leurs incantations fournissent aux femmes de l'énergie magique, elles sapent leur volonté et créent des cancers dans leurs corps. Meredith Selwyn a des explications pour ces maladies (les participantes ne s'entrainent pas assez), mais elle sait qu'elle doit seulement les garder en vie un certain temps. Le soir viendra où les météorites tomberont comme le dit la prophétie, et alors elles pourront l'invoquer pour de bon.

Meredith Selwyn (blanche)

Cette vielle fille maigre d'âge moyen vient du Colorado, États-Unis. Son mari Justin était un archéologue ayant participé à des fouilles dans la vallée des rois durant l'hiver 1924-25, où a été mise à jour une tombe appelée les Sept Sœurs. La plupart des membres de l'expédition ont succombé à des maladies inexpliquées, dont Justin. Peu après sa mort, Meredith a été contactée par une momie réanimée, la plus prestigieuse des découvertes de l'expédition : Sesh'tet, grande prêtresse d'Ammutseba. Le cadavre a laissé deux choix à Meredith : rejoindre son mari dans la mort maintenant, ou devenir une prêtresse d'Ammutseba. Défaite par les événements des mois précédents ayant menés à la mort de Justin, Meredith choisi la deuxième option. Satisfaite, Sesh'tet lui promit que si elle libérait Ammutseba, son mari serait ressuscité et qu'ils seraient réunis.
Meredith est retourné au Colorado, où elle a fondé un groupe spiritualiste pour femmes dans la ville de Boulder. Malheureusement, durant une tentative avortée d'invocation d'Ammutseba, trois femmes moururent et Meredith fut obligée de fuir à l'étranger avant d'être arrêtée pour meurtre par négligence. Elle s'est installée à Nairobi, fondant un nouveau groupe pour femmes dans le même but : libérer la Dévoreuse d'Étoiles pour retrouver son mari. En attendant, elle s'est bercée d'illusions au point de croire que sa nouvelle divinité peut aider les femmes qui suivent les enseignements de Sesh'tet. (cf. caractéristiques à la page suivante)
.

Quartier du bazar indien

Comme les Africains, les Asiatiques (ainsi que l'on appelle les Indiens) sont obligés à vivre dans leur propre quartier, loin des habitations blanches. Cependant, contrairement aux villes swahilies ou somaliennes, le quartier du bazar indien est prospère, comptant des hommes d'affaire, des entrepreneurs et surtout des artisans. Le rôle des fundis, le nom donné à ces artisans, fut rapidement adopté par la population indienne : hindous, sikhs ou musulmans. C'est dans le quartier du bazar indien qu'ils se réunissent pour vendre leur production. Les biens sont présentés dans de petits bungalows en bois et en fer, serrés les uns contre les autres comme des îlots étroits. Souvent, un tailleur est installé sur la véranda du bungalow, pompant une machine à coudre à pied pour coudre ou réparer des vêtements.

Marchés de Nairobi

Les marchés de Nairobi sont bondés, malodorants, encombrés et un paradis pour les pickpockets. Les étals des vendeurs vont de magasins élégants à une simple couverture sur le sol où sont posés quelques produits. Ils vendent tout et n'importe quoi. Les étals sont gérés par des Indiens et quelques Africains. La majorité vendent de la nourriture, particulièrement des haricots, du maïs, des pois, des céréales et du sorgho. De la viande et du poisson sont aussi en vente, souvent vivants et



Inspecteur Harold Wilson (blanc)

38 ans, Département d'Investigation Criminelle

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	15
Santé Mentale	40

Compétences

Esquive	40 %
Conduite	50 %
Premiers Soins	25 %
Droit	35 %
Écouter	40 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	60 %
Kiswahili	05 %
Somalien	05 %

Attaques

Corps à corps	
- bagarre	65 %
dégâts 1D3+1D4	
- arts martiaux	50 %
dégâts spécial	
Revolver calibre .38	55 %
dégâts 1D8	



Dr Martin Braithwaite
(blanc)

43 ans, conservateur

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact + 2
Points de Vie 15
Santé Mentale 55

Compétences
Sciences humaines
- anthropologie 20 %
- archéologie 25 %
- histoire 40 %
Sciences de la vie :
- biologie 70 %
- histoire naturelle 55 %
- zoologie 70 %
Métier : taxidermie 45 %
Survie dans le désert 30 %
Sciences de la terre : géologie 40 %
Survie dans la jungle 30 %
Bibliothèque 45 %
Persuasion 30 %
Équitation 40 %
Trouver Objet Caché 50 %
Pister 40 %

Langues
Anglais 99 %
Kalenjin 30 %
Kiswahili 40 %
Latin 10 %
Masaï 30 %

Attaques
Corps à corps : bagarre 55 %
dégâts 1D3+1D4
Couteau de chasse 40 %
dégâts 1D4+2+1D4
Fusil à éléphants 60 %
dégâts 3D6+4

Ammutseba, Grand Ancien

Les léonides continuaient à tomber comme prévu, une année parfaite. Sauf que maintenant, beaucoup ne tombaient plus jusqu'en bas. Ils disparaissaient dans une masse de vapeur sombre au-dessus, qui ressemblait de plus en plus à un corps. Le corps de Mère Noix, mais perverti, corrompu, s'étendant sur les étoiles pour les dévorer.

Ann K. Schwader, *Lost Stars*

Cette divinité mineure est principalement associée à l'Égypte et à certaines parties de l'Afrique. Elle apparaît comme un nuage de vapeur noire absorbant toute la lumière et flottant dans le ciel. Ses armes sont des tentacules éthérés de brume noire, avec lesquels elle écrase ses cibles ou rassemble ses victimes pour les absorber dans sa masse noire, après quoi on ne les revoit jamais.

Secte : une sororité adorait Ammutseba dès les premiers jours de l'Égypte ancienne, et avant cela chez les prédécesseurs des Égyptiens, les Stygiens. Aujourd'hui, les sectes qui la vénèrent sont normalement réservées aux femmes. Elles incorporent de la magie égyptienne dans leurs rituels.

Ammutseba, Dévoreuse d'Étoiles

CON	60	Endurance	100 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	70	Puissance	100 %
TAI	50	Corpulence	100 %
INT	25	Intuition	100 %
POU	50	Volonté	100 %

Valeurs dérivées
Déplacement 9
Impact +6D6
Points de Vie 55

Attaques
Tentacule 75 %
dégâts 6D6 ou saisie (le round suivant, la victime est absorbée dans le corps de nuage vaporeux, ce qui la tue instantanément)

Armure
Aucune, mais elle ne peut être blessée que par les armes enchantées.

Sorts
Tous les sorts du livre de règle de l'*Appel de Cthulhu*.

Perte de Santé Mentale
Voir Ammutseba coûte 2/1D20 points de Santé Mentale

Nouveaux ouvrages du Mythe et sorts

La Porte de Toutes les Étoiles perdues

Une série de rites, de rituels et de pratiques religieuses des anciens Stygiens, ainsi qu'un exposé de divers dieux du Mythe de Cthulhu dont le Chaos Rampant sous la forme de Nyarlatophis et Azathoth. La plus grande partie est consacrée au Grand Ancien Ammutseba, relatant la prophétie selon laquelle un jour, Ammutseba, guidée par sa prêtresse favorite Sesh'tet, reviendra pour dévorer les étoiles et toute la lumière. Il continue en expliquant comment le lecteur peut participer à ce processus. Écrit en anglais, il décrit des aspects de la culture et la société de l'ancienne Égypte et leurs prédécesseurs.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Mythe de Cthulhu : 1
SAN : 1
Sortilèges : Enchanter une amulette de Sesh'th, Appeler/Congédier Ammutseba

Appeler/Congédier Ammutseba

Fait se manifester le Grand Ancien Ammutseba. Le sort coûte au lanceur et aux autres participants un montant variable de points de magie. Le lanceur perd 1D10 points de Santé Mentale. L'arrivée de la divinité coûtera d'autres points de Santé Mentale. Ce sort ne peut être lancé que la nuit durant une pluie d'étoiles filantes. Autre ingrédient important, au moins treize pots maculés de rouge et décorés de hiéroglyphes doivent être disposés en cercle, de l'encens brûlant dans chacun d'eux. Si le cercle est brisé, le sort échoue.

Enchanter une amulette de Sesh'tet

Ce sort requiert une petite pierre plate en forme de losange accrochée à une corde tressée, sur un coté duquel est gravé les hiéroglyphes égyptiens d'Ammutseba. Le lanceur sacrifie 1 POU et 1D4 points de Santé Mentale pour enchanter l'amulette, qui devient alors froide au toucher. Si elle est portée à même la peau, elle confère au porteur 5 points de magie supplémentaire par jour, qui peuvent être utilisés pour lancer des sorts ou comme protection contre les attaques POU contre POU. L'amulette fait également bénéficier d'un bonus de +10 % aux chances de succès du sort Appeler/Congédier Ammutseba. L'amulette a tendance à adhérer à la peau, nécessitant 1 point de dégâts pour être libérée. Il y a un autre effet secondaire important, le cancer. Chaque mois passé à porter l'amulette provoque une perte permanente de 1D3 CON. Si l'amulette consume plus de la moitié du CON de départ de la victime, celle-ci est atteinte d'un cancer en phase terminale. Alors, et que l'amulette soit retirée ou non, elle continue à perdre 1D3 CON par mois jusqu'à sa mort. Retirer l'amulette avant cela fait reculer le cancer, mais ne redonne pas la CON perdue

abattus devant l'acheteur. Les autres biens comprennent des poteries, des outils en métal, du textile et du tissu teint. Rien n'est cher, mais un investigateur européen risque de payer la nourriture achetée ici avec sa santé. Faites faire un test d'Endurance ; en cas d'échec, l'investigateur est atteint de diarrhée (cf. le livre de base 6e édition française, page 163, la Turista).

Magasin général de Vijay Pooran

Ce petit magasin au cœur du bazar indien est tout à fait typique, vendant une grande variété de biens dont des couvertures, du thé, des lampes à pétrole, des cigarettes, des binettes, des pelles, de la corde, des prangas, des casques coloniaux, des légumineuses, des haricots, et des épices. Le propriétaire, Vijay Pooran, travaille dur pour mettre de côté ses profits et les envoyer à sa femme et ses enfants, qui sont restés à Goa, en Inde. Son magasin contient de nombreux objets dont un explorateur peut avoir besoin en voyageant à l'intérieur des terres, souvent à moitié prix par rapport à ce qu'il paierait dans un comptoir.

Vijay Pooran (brun)

Pooran a quitté sa maison à Goa pour travailler avec son oncle, qui venait d'ouvrir une affaire à Nairobi. Malheureusement, son oncle mourut dans le mois suivant l'arrivée de Vijay. Il gère le magasin général depuis six ans, et en tout ce temps, il n'est retourné qu'une fois en Inde pour voir sa famille. Il aimerait y revenir cette année, ce qui l'incite à examiner les options légales pour gagner plus d'argent. Pooran est aussi un maître artisan. Pour un prix raisonnable, il peut réparer les objets mécaniques en 1D3 jours grâce à sa compétence Métier : mécanique. Surmené, ne disant jamais non, il se lève toujours tôt et travaille tard dans la nuit tous les jours, sauf le dimanche. (cf. caractéristiques à la page suivante)

Maison de thé de Tandoor Singh

Considéré comme le meilleur vendeur de thé de Nairobi, le magasin de Tandoor Singh est un petit bâtiment aux murs en planches à clin surmonté d'une coupole en tôle. Il importe du thé de son Inde natale, mais vend aussi la production locale.
Seuls quelques personnes savent que Tandoor Singh est le principal agent du Culte de la Langue Sanglante à Nairobi. Il connait personnellement la dirigeante du culte, M'Weru, à qui il rapporte toutes les activités étranges en ville, particulièrement si des investigateurs sont impliqués dans des activités suspectes ou si ses secrets risquent d'être découverts.
Bien que le magasin de Singh ne contienne rien de suspect, une trappe cachée sous un tonneau dans une réserve mène au sous-sol, dans une salle secrète. C'est là que Singh vénère un aspect de Nyarlathotep appelé le Petit Rampant. Il possède une idole d'un mètre vingt environ, ayant l'aspect d'un nain déformé avec quatre yeux et quatre bras, portant chacun un tulwar. Trois gros membres ressemblant à des tentacules remplacent les pieds. Parfois, Singh attire un enfant des rues ou une prostituée au sous-sol, pour la sacrifier devant la statue. Comme Nairobi est une petite ville, il ne peut pas le faire aussi souvent qu'il aimerait. Sous le sol de terre sont enterrés les quinze squelettes de ses victimes précédentes. Un placard dans le mur contient un exemplaire du Cthaat Aquadingen écrit en hindî. Pour plus d'information sur Tandoor Singh et ses infâmes activités, consultez la campagne l'*Intégrale des Masques de Nyarlathotep*.

Tandoor Singh (brun)

Homme d'affaire respecté et gagnant bien sa vie, Sheik intègre dans la communauté indienne de Nairobi, voilà l'image que Tandoor Singh donne en ville. Il dîne régulièrement dans des cafés pour discuter des affaires avec d'autres marchands, il joue aux échecs avec des compatriotes indiens le mer-



Meredith Selwyn (blanche)

47 ans, prêtresse d'Ammutseba

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	– 2
Points de Vie	09
Santé Mentale	00

Compétences

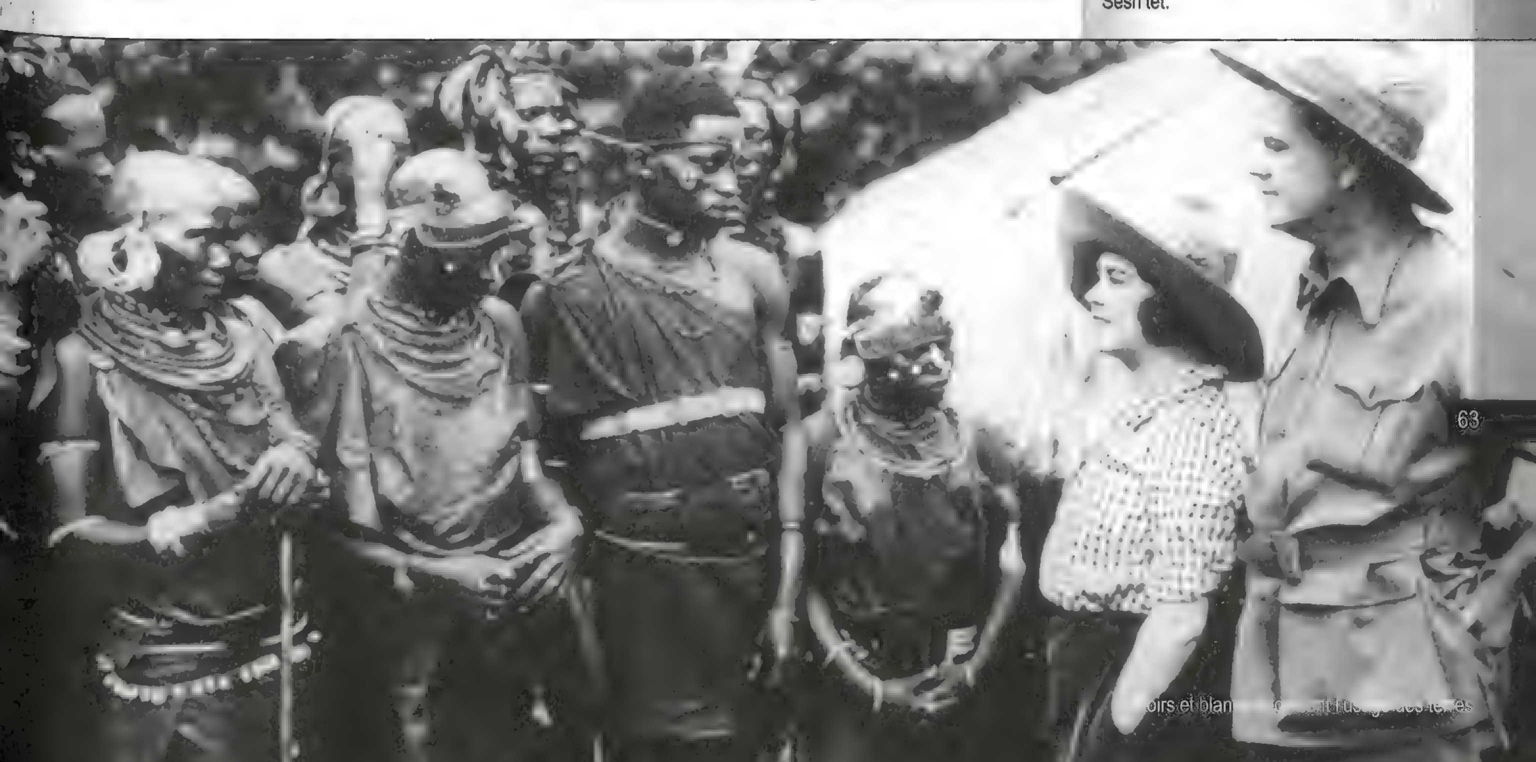
Sciences humaines	
- archéologie	25 %
- égyptologie	15 %
- histoire	30 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Bibliothèque	55 %
Sciences occultes	35 %
Persuasion	60 %

Langues

Anglais	80 %
Hiéroglyphes égyptiens	05 %

Attaques
Aucune.

Sorts
Appeler/Congédier Ammutseba, Contacter une Goule, Enchanter une amulette de Sesh'tet.





Vijay Pooran (brun)

27 ans, maître artisan

APP	13	Prestance	65 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	09
Santé Mentale	65

Compétences

Comptabilité	40 %
Négociation	60 %
Crédit	15 %
Métier : mécanique	75 %
Conduite	40 %
Psychologie	30 %

Langues

Anglais	45 %
Hindî	65 %
Kiswahili	15 %
Panjâbî	15 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3	50 %

credi soir. En vérité, Singh est depuis longtemps un adorateur dévot de Nyarlathotep, ainsi qu'un agent loyal du Culte de la Langue Sanglante. Il est fou, mais cache bien sa folie grâce à sa volonté d'exceller dans ses affaires.

Kikuyu Central Association

L'observateur européen moyen, n'étant pas entraîné en sociologie comparative, prend pour acquis ses propres à prioris fondamentaux sans s'en rendre compte. Il compare la tribu aux états souverains européens, et en tire la conclusion que l'autorité exécutive de cette souveraineté doit revenir au chef, comme s'il était un Premier ministre ou un président. En cela, il fait une grossière erreur qui l'empêche d'avoir des relations intelligibles avec les Kikuyu. Ils [les Kikuyu] ne savent pas d'où lui viennent ces idées, puisque pour eux la famille plutôt qu'un groupe plus large est la principale réalité sur laquelle est fondé le pouvoir.

Jomo Kenyatta,
Au pied du mont Kenya, 1938

La colonisation blanche, comme partout en Afrique, a été dure pour le peuple africain. Au Kenya, ce sont les Masaïs et les Kikuyu qui souffrirent le plus, puisqu'ils perdirent leurs terres à la fondation de Nairobi. Les Masaï, pour la plupart, choisirent de ne pas mêler leurs destinées à celles des blancs, et partirent pour d'autres teres. Les Kikuyu restèrent et se trouvèrent exploités par des lois discriminatoires et des attitudes paternalistes. Les Africains n'ont aucun représentant dans le conseil législatif colonial. Dans les rares cas où leurs intérêts sont présentés, ils le sont par des blancs. Les lieux publics fournissent des toilettes pour les blancs, mais pas pour les noirs ; les portes de nombreux établissements sont fermés aux noirs, sauf quand il s'agit de les employer comme domestiques. Les salaires africains sont bas comparés aux blancs, beaucoup d'entre eux étant soumis aux travaux forcés. Ils sont obligés de se faire enregistrer et reçoivent des cartes d'identité appelées des kipande.

L'un des premiers groupes à faire campagne pour les droits des Africains est l'East Africa Association, fondée en 1920. Elle devient la Kikuyu Central Association en 1924. Elle possède des bureaux où elle produit le périodique *Muigwithania*, s'intéressant aux difficultés du peuple Kikuyu.

Si les investigateurs passent trop de temps avec la KCA, ils vont perdre des points de Crédit. Ces militants africains ne manquent toutefois pas de connaissance et de sagesse, possédant de bons arguments contre le règne blanc. Le plus impressionnant de leurs membres est Johnstone Kenyatta.

Johnstone Kenyatta (noir)

Johnstone Kenyatta (qui s'appelait Johnstone Kamau avant la fin des années 1910 et changera encore de nom pour Jomo Kenyatta à la fin des années 30) est un personnage historique qui deviendra le premier président du Kenya. C'est un homme charismatique et bien éduqué, décidé à obtenir des droits pour son peuple, les Kikuyu, et tous les Africains. Né à Kiambu, il a changé son nom suite à son baptême dans une mission en 1909. En 1928, il devient le secrétaire général de la KCA, puis l'année suivante l'éditeur de leur périodique kikuyu, Muigwithania. En 1931, il voyage en Angleterre pour faire campagne pour l'indépendance du Kenya.

Presque tous les Africains de Nairobi connaissent Kenyatta et l'apprécient grandement. Pour la plupart, les blancs voient en lui un fauteur de trouble, un charlatan et un docteur en sorcellerie (ce qui est une injure contre son grand-père, dont c'était le métier).

Les investigateurs peuvent déjà avoir rencontré Jomo Kenyatta dans *Les Masques de Nyarlathotep*, où il leur a partagé avec eux ses maigres connaissances sur le Culte de la Langue Sanglante. Il peut à nouveau leur offrir des pistes vers le côté sombre des cultes africains et du Mythe, particulièrement si les investigateurs sont progressistes et soutien-

Le quartier noir de Nairobi

nent l'idée d'une Afrique dirigée par les Africains. (cf. caractéristiques à la page suivante)

Quartier industriel

Cette partie de la ville, au sud de la gare, est l'emplacement des usines et des industries. On y trouve en autre des fabricants de soda, des brasseries, des abattoirs, des entrepôts, des producteurs de lait et de fromage, des dépôts de carburant ou encore des garages pour équipement agricole lourd. La plupart des ouvriers sont des Indiens ou des Africains, les propriétaires et les gérants étant blancs.

Ville swahilie

La ville swahilie est le début d'un taudis et d'un bidonville situé sur la route menant au Club Muthaiga. Les feux qui brûlent durant la nuit servent aux habitants à cuisiner et s'éclairer. La plupart des maisons sont des bâtiments aux murs en terre crue, ne comportant qu'une pièce, coiffés par des fagots d'herbes et de feuilles larges. Quelques maisons d'entrepreneurs sortent du lot. La prospérité se juge à la quantité d'eau traversant le toit. Les toits en bardeaux, en tuiles ou en amalgames de cageots et de plaques de métal aplaties dénotent un meilleur statut que les fagots moisis.
Cette partie de Nairobi est pauvre, mais les habitants, principalement des Swahilis et des Kikuyu, n'ont pas abandonné espoir, bien qu'il n'y ait pas de services publics, pas de transports, d'éclairage électrique, d'égouts ou même de noms de rue. Malheureusement, la pauvreté engendre les pickpockets, les mendiants et quelques agresseurs opportunistes. Les investigateurs blancs pénétrant dans ce quartier ne passent pas inaperçus.

Ville somalienne

Au-delà de la ville swahilie s'étend la ville somalienne, elle aussi un taudis dans les premières étapes de son développement. Ce bidonville plein d'entrain, sale et tapageur est construit principalement à l'aide de bidons de pétrole en fer blanc aplatis. Ainsi sont faites les maisons de nombreux africains pauvres cherchant du travail à Nairobi. La plupart des habitants sont des musulmans africains : Somaliens, Galla et quelques Akamba. Comme dans la ville swahilie, les pickpockets, les mendiants et les agresseurs rôdent.

Le mendiant défiguré

Habitant de la ville somalienne, ce mendiant n'a ni mains, ni pieds et il est atrocement défiguré. On le voit souvent en périphérie de Nairobi ou dans une des grandes rues, quémandant de l'argent ou de la nourriture. La police le chasse souvent, mais il attire la pitié, ayant déjà tant souffert. La nuit, il est introuvable. Personne ne sait où il va ou qui sont ses connaissances. Il remercie poliment quiconque lui donne de l'argent, étudiant son bienfaiteur avec des yeux qui voient bien plus que de la générosité.

Le mendiant défiguré est Obiajulu, un Somalien longtemps cru mort. Il est maintenant un espion pour les goules d'Afrique, rapportant les activités étranges ayant lieu à Nairobi dont il pense qu'elles pourront intéresser ses maîtres. Parfois, les gens dont il a parlé disparaissent. Il le sait, mais il ne demande jamais ce qu'ils sont devenus.

Obiajulu (noir)

Autrefois cuisinier somalien, Obiajulu a servi de nombreux grands chasseurs blancs lors de leurs expéditions dans les terres pour chasser des animaux sauvages. Lors d'une expédition, Obiajulu a été capturé par les goules, qui vivent dans de vastes tunnels sous le continent africain. Il a été enfermé dans une immense caverne appelée la chambre de gavage. Il savait qu'on l'élevait pour sa chair, pour s'en nourrir. Obiajulu est devenu fou, oublia toute dignité et supplia qu'on le libère de son esclavage. Les goules acceptèrent, mais avant cela elles dévorèrent la chair de son visage, comme elles le font de tous leurs agents, pour lui rappeler qu'il est maintenant marqué comme leur appartenant. En punition supplémentaire pour avoir été aussi pathétique, elles dévorèrent également ses mains et ses pieds.
Obiajulu fut ramené à la surface comme il le voulait, où il devint un mendiant dans les rues de Nairobi. Tous les jours, il observe, notant les allées et venues des individus en ville, surtout des nouveaux arrivants. La nuit, il revient vers les goules, qui le nourrissent. Il leur donne l'argent qu'il s'est procuré et leur explique ce qu'il a appris. Les goules vérifient et confirment ses dires à l'aide d'autres agents. Obiajulu sait qu'il n'a plus d'espoir de salut. On l'a plongé dans une situation bien pire que celle qu'il a quittée grâce à ses suppliques. Il fait ce que les goules lui demandent, car il craint qu'un sort pire encore l'attende s'il désobéit. S'il avait le courage de se tuer, il n'hésiterait pas à le faire. (cf. caractéristiques à la page suivante)

Quartier asiatique

Le quartier asiatique, au nord de la rivière Nairobi, aussi appelé le quartier Dhobi, a été réservé au logement des asiatiques. Le bord est de ce quartier se prête à quelques installations et habitations blanches, comme le club

Choc Aveuglant

Les points de magie du lanceur sont opposés à ceux de la cible sur la table de résistance. Si la cible est vaincue, il perd 1D10 points de Santé Mentale et 1D4 points de vie, et ses yeux fondent d'un coup, coulant de leurs orbites, laissant la victime affreusement aveuglée. La cible est incapable d'agir, ne pouvant que réagir à la douleur extrême. La cible doit être visible et se trouver à 30 mètres du lanceur. Lancer le sort nécessite 20 points de magie et 1D8 points de Santé Mentale. Il suffit de dix secondes pour jeter ce sort.



Tandoor Singh (brun)

45 ans, vendeur de thé et agent de la Langue Sanglante

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	00

Compétences

Comptabilité	35 %
Négociation	75 %
Échecs	50 %
Crédit	25 %
Mythe de Cthulhu	19 %
Baratin	35 %
Se cacher	65 %
Écouter	55 %
Persuasion	45 %
Sciences de la vie :	
- pharmacologie	35 %
Psychologie	20 %
Discrétion	35 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Anglais	35 %
Hindî	35 %
Gikuyu	15 %
Kiswahili	35 %
Panjâbî	65 %
Urdu	20 %

Attaques

Couteau à viande	50 %
dégâts 1D4+2	
Dague*	35 %
dégâts 1D4	

* Singh dissimule une petite dague sur lui ; il ne sait pas la lancer.

Sorts
Choc Aveuglant, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Signe de Voor.



Johnstone Kenyatta (noir)

(c1893–1978), leader nationaliste africain

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	15
Santé Mentale	85

Compétences

Sciences humaines	
- anthropologie	30 %
- histoire	40 %
Métier : journalisme	65 %
Négociation	75 %
Crédit	05 %
Droit	30 %
Bibliothèque	30 %
Sciences occultes	15 %
Persuasion	80 %
Psychologie	70 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	75 %
Gikuyu	80 %
Kiswahili	70 %
Masaï	40 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	50 %

Muthaiga. Les Africains les plus riches ont des maisons dans ce quartier.

Fort Smith

Les casernes principales des King's African Rifles se trouvent à Fort Smith. Les installations comprennent des logements pour plusieurs douzaines d'officier et des centaines de soldats, un champ de tir, des terrains d'entraînement, des terrains de parade et une infirmerie. Une petite cellule est aussi administrée par la police paramilitaire, qui ont leurs propres bureaux sur place.

Champ de course

Le champ de course est un lieu populaire de rassemblement pendant les weekends et des occasions comme le Nouvel An, Noël et l'anniversaire du roi. Le polo est un sport apprécié, l'événement de l'année étant la coupe Connaught durant la semaine des courses.

Fêtes et pleine lune

L'éclairage des rues est presque inexistant en dehors du quartier central de Nairobi. Les trajets de nuit sont donc dangereux pour les conducteurs. D'autres formes de transports ne sont pas recommandées le jour comme la nuit, les distances étant longues et les risques d'être attaqué par des animaux sauvages élevés. De même, un accident avec un éléphant mâle peut laisser un conducteur et son véhicule dans un état plus grave que l'animal qu'il percute. Pour éviter ce problème, la plupart des fêtes ont lieu mensuellement, pour coïncider avec le moment où la lune est pleine ou presque pleine. Sa lumière réfléchie permet alors aux voyageurs de voir plus loin et mieux dans un pays sans éclairage public.

Club Muthaiga

À tout juste six kilomètres à l'extérieur de Nairobi se trouve le club Muthaiga, un club de campagne privé populaire auprès des colons blancs. Ce club a joué un rôle central dans l'histoire coloniale du Kenya, ouvrant lors du nouvel an 1913. Des individus célèbres fréquentent ce lieu de rassemblement, dont Lord Delamere, Ernest Hemingway, le duc de Windsor et Karen Blixen pour en nommer quelques-uns. Avec sa façade rose caractéristique, cette institution réservée aux membres n'est ouverte qu'aux Européens. Si des investigateurs blancs souhaitent adhérer, il leur faudra réussir un test de Crédit et s'acquitter d'un montant annuel de £30 ($120). Avec trente chambres, le logement est luxueux, coûtant entre £3 et £10 ($12 à $30) la nuit pour une chambre, selon sa qualité. Des banquets somptueux et des grillades sont servies chaque jour. Un bar bien garni sert des boissons de midi jusqu'à tard.
Entouré de jardins tropicaux luxuriants, le Muthauga est un endroit idéal pour se détendre. Les investigateurs passant un mois ici peuvent récupérer 1D2 points de Santé Mentale perdue, rien qu'en raison des intérieurs splendides et de l'attention soigneuse dont ils sont l'objet. D'autres salles comprennent un salon de lecture, une salle à manger, un Bar des Membres réservé aux gentlemen, avec une grande collection d'horloges, des trophées et d'artéfacts coloniaux, ainsi qu'une salle de jeu pour jouer au billard ou aux cartes. À l'extérieur, on dispose d'un court de tennis et d'un terrain de croquet.
Le club Muthaiga est renommé pour ses nombreuses festivités. Les plus remarquables sont le bal d'Oxford et de Cambridge, et le bal du nouvel an, qui est tenu dans l'opulente salle de bal. Les investigateurs qui restent au club Muthaiga pendant une semaine ou plus reçoivent un bonus de +10 % à la compétence Crédit. On croise fréquemment au club Lord Delamere, l'héroïque premier colon blanc du Kenya.

Lord Delamere (blanc)

(1870-1931), leader des colons blancs

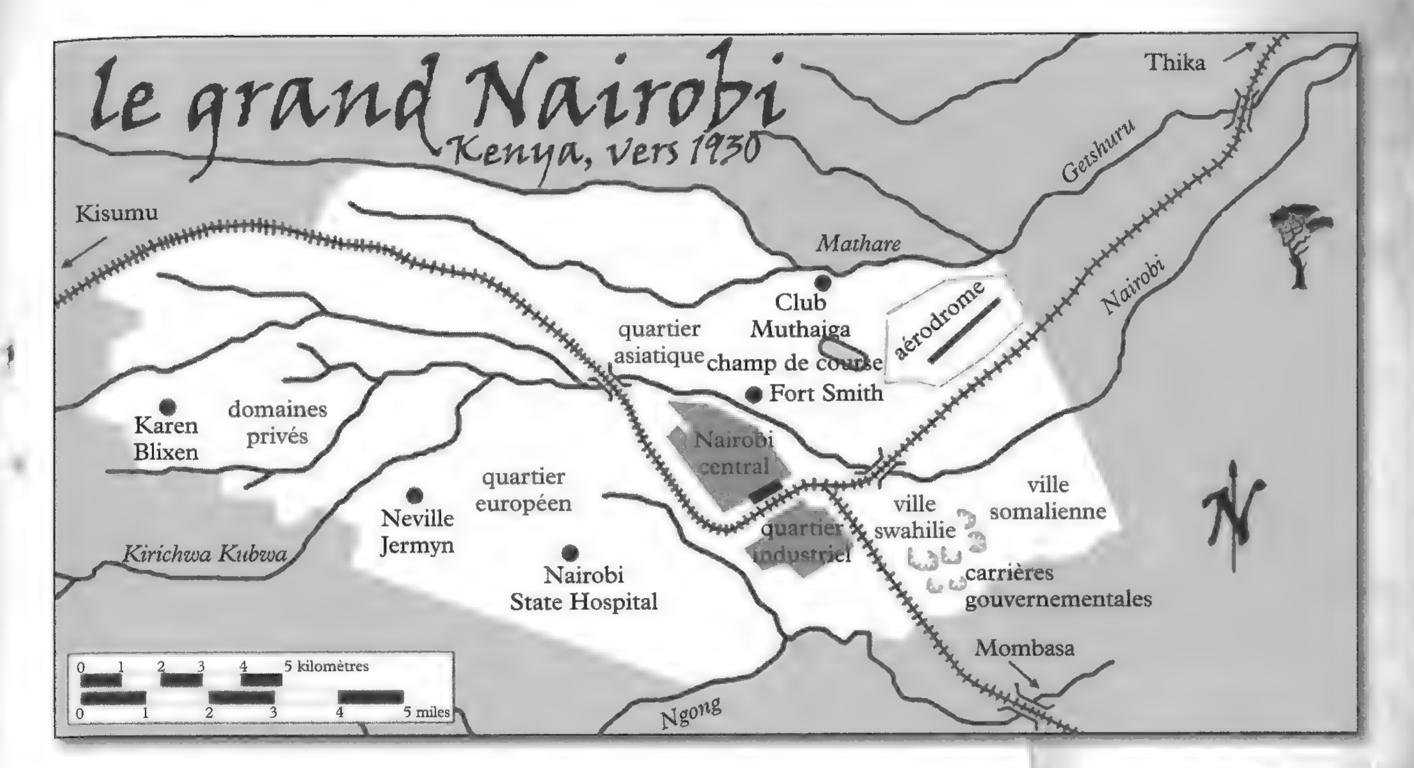
J'ai planté du blé en Afrique de l'Est pour prouver que bien que je vive près de l'équateur, je n'étais pas dans un pays équatorial.

Lord Delamere

Lord Delamere (son nom est Hugh Chomondeley) est perçu comme le père symbolique des colons du Kenya. C'est un ardent défenseur d'un « pays d'hommes blancs », une expression qu'il aime beaucoup. Il espère transformer le Kenya en une autre Nouvelle-Zélande. Inversement, les Africains, et en particulier les Kikuyu, considèrent Lord Delamere comme un voleur qui leur prend leur terre et leurs droits.
Personnalité historique, on peut dire que Delamere est le plus célèbre colon d'Afrique de l'Est britannique de son époque. Aristocrate britannique, aventurier né, il dirigea une expédition sur les hauts plateaux kenyans en 1898. Plus tard, il acheta une ferme près de Nukuru, où il s'installa avec sa femme, Lady Delamere. Son autorité passionnée l'a mené à la tête de la colonie britannique jusqu'à ce que le premier conseil législatif soit formé en 1907 et que des gouverneurs soient nommés. Il admire Cecil Rhodes et soutien l'apartheid en Afrique du Sud.
Delamere est extrêmement influent. Les investigateurs vu en sa compagnie bénéficient immédiatement d'un bonus unique de 1D10 points à leur compétence Crédit. Toutefois, il n'aime pas les fauteurs de troubles et les radicaux. Si les investigateurs agissent à l'opposé de ses projets pour le Kenya ou lui mettent des bâtons dans les roues, ils constateront l'ampleur de son influence. Réduisez le Crédit des investigateurs de 2D10 points ; ils trouvent maintenant de nombreuses portes closes. (cf. caractéristiques à la page suivante)

Aérodrome

Bien que l'on utilise des avions au Kenya dans les années 20, ce n'est qu'en 1931 que les premiers vols commerciaux commencent dans le pays et au-delà. Géré par Imperial Airways, l'aérodrome n'est guère plus qu'une piste à l'extérieur de la ville. Les vols relient le Kenya au Tanganyika et de là à l'Afrique du Sud. Dans l'autre direction, le voyage vers l'Europe est possible avec des vols via le Caire et le



Moyen-Orient. Des vols internes partent vers Entebbe et Kisumu selon un agenda hebdomadaire.

Quartier européen

Le quartier européen, une colline à l'ouest, contient de nombreux bâtiments publics, mais c'est surtout une zone résidentielle pour les colons blancs. Les terrains sont généralement petits, inadaptés à l'agriculture. La plupart des résidents sont des familles de Grande-Bretagne, d'Australie, de Nouvelle-Zélande, d'Afrique du Sud ou du Canada cherchant du travail auprès du gouvernement ou des aristocrates aisés propriétaires terriens des domaines privés.

Observations sur plusieurs parties de l'Afrique

L'explorateur anglais Sir Wade Jermyn d'Huntingdon a écrit ce mince volume juste avant d'être placé dans une maison de repos pour aliénés. Dans les années 1750, il entreprit trois expéditions pas très orthodoxes au Congo. La deuxième fut la plus longue ; c'est là qu'il prétendit avoir découvert les ruines d'une grande civilisation blanche. Le livre raconte sa découverte d'une civilisation préhistorique blanche au Congo, sa cité en ruine et ses descendants qui y vivent.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Jours
Mythe de Cthulhu : 1
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

Nairobi State Hospital

Situé à la limite de la ville dans une demi-brousse, le Nairobi State Hospital se charge des patients blancs et noirs, mais dans des ailes séparées. Les blancs bénéficient de traitements préférentiels ; leurs chambres ont souvent plusieurs lits vides. Les patients noirs, qui ont souvent marché sur des douzaines de kilomètres, doivent faire la queue pour être vus et demeurent dans des salles surpeuplées. Les installations sont excellentes, les salles d'opération convenant à une chirurgie complexe. Un département de médecine tropicale espère guérir les victimes de malaria et d'autres maladies tropicales africaines.
Depuis que les blancs ont apporté du matériel lourd comme des tracteurs, des minoteries, des moissonneuses et des fusils pour se défendre, les accidents graves se sont multipliés dans les fermes. La plupart des Africains n'ont pas grandi avec la prudence nécessaire envers le danger posé par les machineries lourdes. Manquant d'entraînement, ils ont plus de risques de se blesser. L'hôpital traite couramment des cas d'amputation ou de brûlures.

Docteur Paul Leighton (blanc)

42 ans, docteur en médecine

Le Dr Paul Leighton était autrefois un médecin respecté originaire de Hastings, Angleterre, spécialiste des maladies tropicales. Il a travaillé pendant un temps en Rhodésie où il a contracté la malaria, ce qui a failli le tuer. Son poste au Nairodi State Hospital fournit à lui et sa famille un revenu modeste ; depuis qu'il a perdu confiance en ses capacités de médecin, il a aussi perdu ses patients les plus rémunérateurs. Ces temps-ci, il accepte beaucoup de travail peu payé de la part de l'hôpital public pour gonfler ses revenus.
Petit et mince, Leighton parait maigre car il ne s'est jamais totalement remis de sa maladie. Il est presque chauve et sue beaucoup. Leighton ne sourit jamais, semblant porter le poids du monde sur ses épaules. Il a été un docteur res-



Obiajulu (noir)

33 ans, mendiant et agent des goules

APP	01	Prestance	05 %
CON	03	Endurance	15 %
DEX	01	Agilité	05 %
FOR	03	Puissance	15 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact –3
Points de Vie 05
Santé Mentale 05

Compétences
Mendier 35 %
Mythe de Cthulhu 05 %
Sciences occultes 55 %
Persuasion 30 %

Langues
Anglais 40 %
Somalien 55 %

Attaques
Aucune.

Sorts
Contacter une goule.

Perte de Santé Mentale
0/1D3 la première fois que l'on voit Obiajulu et ses horribles cicatrices.

Lord Delamere (blanc)

(1870-1931), leader des colons blancs

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Négociation	50 %
Métier : agriculture	40 %
Crédit	115 %
Survie dans le désert	30 %
Conduite	40 %
Sciences humaines : histoire	30 %
Survie dans la jungle	20 %
Droit	30 %
Bibliothèque	25 %
Science de la vie : - histoire naturelle	45 %
Persuasion	60 %
Équitation	50 %
Trouver Objet Caché	40 %
Pister	30 %

Langues

Anglais	90 %
Français	10 %
Latin	20 %
Kiswahili	15 %

Attaques

Fusil de calibre .30-06 dégâts 2d6+3	55 %

pecté, mais ce n'est plus le cas. S'associer trop longtemps à lui peut même réduire le Crédit d'un investigateur. Il aimerait secrètement retourner en Angleterre ; si les investigateurs laissent entendre une possibilité de l'y aider, il devient extrêmement coopératif, à un point presque embarrassant.

Neville Jermyn

Neville Jermyn est un descendant de l'explorateur africain Sir Wade Jermyn, qui a écrit *Observations sur plusieurs parties de l'Afrique* juste avant de devenir fou en 1765. Cette histoire est racontée dans la nouvelle d'H.P. Lovecraft, *Faits concernant feu Arthur Jermyn*. Le but de Neville Jermyn est de trouver le culte du Gorille Blanc. Il pense que le culte est originaire de la même cité en ruine du bassin du Congo que son ancêtre a découvert au dix-huitième siècle. Il croit d'ailleurs que toute la civilisation humaine est née dans cette cité. Si les investigateurs lui présentent des preuves du Mythe, de l'occulte ou du surnaturel, Jermyn trouvera toujours un moyen de les relier aux singes blancs et aux ruines du Congo. Il possède des cartes censées mener à cette cité, et projette une expédition pour la retrouver, si seulement il trouve des personnes prêtes à l'accompagner. Il n'a pas le courage d'y aller seul, mais si les investigateurs sont intéressés, il les enrôlera.

Sa maison contient de nombreux artefacts africains, certains d'une nature occulte comme le montre un test de Sciences occultes réussi. Il possède un objet du Mythe, une gravure en ébène d'une horreur chasseresse. En la tenant, il est possible de lancer un sort d'Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse sans connaître le sort. Neville a obtenu la gravure d'un Luo, à Nakura. Dans le tiroir du haut du bureau de Jermyn se trouvent les vieilles cartes montrant l'emplacement de la cité du Gorille Blanc, et un exemplaire des *Observations sur plusieurs parties de l'Afrique*.



Neville Jermyn (blanc)

38 ans, avocat et excentrique

Jermyn est avocat à la Maison du Gouvernement, où il reçoit les visiteurs. Il ne répond jamais si l'on frappe à sa maison. Si les investigateurs réussissent un test de Psychologie en parlant à Jermyn, ils ont l'impression qu'il est aussi excentrique que son ancêtre. Malgré cela, Jermyn a de nombreux contacts à Nairobi. Pour un prix raisonnable, il peut trouver des porteurs, des guides et de l'équipement pour une petite expédition dans l'intérieur des terres.

APP	10	Prestance	50 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	08
Santé Mentale	15

Compétences

Sciences humaines	
- anthropologie	25 %
- archéologie	35 %
- histoire	20 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Droit	35 %
Bibliothèque	45 %
Sciences occultes	15 %
Persuasion	40 %
Équitation	50 %

Langues

Anglais	80 %
Kiswahili	70 %

Attaques

Aucune

Domaines privés

Les terrains à l'ouest de Nairobi sont plus frais en raison de leur élévation supérieure. Ils sont idéaux pour la culture des céréales. Les rivières coulants depuis l'est sont une source abondante d'eau douce. L'ouest de Nairobi est donc une région de grandes fermes appartenant à des familles aisées britanniques et européennes, cultivant le coton, le thé, le café, le sucre et les pommes de terre ou élevant des moutons, des bovins ou des chèvres.

Karen Blixen

J'aimerais donner deux conseils à toutes les jeunes femmes : faites-vous couper les cheveux courts et apprenez à conduire. Ces deux choses changent la vie. Pendant des siècles, les cheveux longs ont été un symbole d'esclavage ; d'un coup, on se sent plus libre que les mots ne peuvent l'exprimer, avec une crinière courte que l'on recoiffe en un instant et qui est traversée par le vent. Et comme personne ne porte de corset ici, vous pouvez vous déplacer avec autant d'aisance qu'un homme.

Karen Blixen,
Lettres d'Afrique, Volume 1, 1923

Autre personnalité historique bien connue du Kenya, Karen Blixen est propriétaire d'une plantation de café, à 16 kilomètres à l'ouest de Nairobi, en périphérie des domaines privés. Karen Blixen est le vrai nom de l'auteur Isak Denesen, qui a écrit de nombreux livres, le plus fameux était *La Ferme africaine* (en anglais : *Out of Africa*).

Entre 1914 et 1931, elle vit sur un terrain de café, dans une maison appelée Bogani, disposant d'un grand jardin tropical et d'une vue sur les collines Ngong toute proches. Séparée de son mari peu de temps après leur arrivée dans la colonie, Karen Blixen a géré la ferme par elle-même avec l'aide d'ouvriers kikuyu et somaliens, le plus fidèle d'entre eux


Maison de Karen Blixen

étant son boy, Farah. De l'autre côté d'une petite rivière s'étendent les terres masaïs. Blixen gagne le respect des Africains qui la connaissent, offrant des services médicaux, du travail, une médiation dans les disputes et avant tout une profonde appréciation et compréhension de leur culture. Grâce à cela, elle entre dans leur intimité d'une façon impossible aux autres colons de cette époque. Les investigateurs entendront probablement d'abord parler des histoires que Blixen raconte, que son auditoire trouve captivantes et charmantes. Des amis habitent souvent chez elle ; si les investigateurs obtiennent son amitié, ils pourront profiter de son hospitalité et de sa compagnie. Elle connait bien les gens de la région, pouvant éclairer les investigateurs sur l'esprit africain si on l'interroge. Elle peut même connaître des bribes du Mythe de Cthulhu, ne serait-ce qu'à travers les récits qu'on lui fait.

Baronne Karen Blixen (blanche)

(1885-1962), auteur et fermière danoise

Karen Blixen nait en 1885 dans le domaine familial, au nord de Copenhagen, d'un père parlementaire et d'une mère conseillère. Son père se suicide quand elle a dix ans, une perte qui l'afflige tragiquement. À partir de ce moment, et pendant des années, elle se retrouve presque exclusivement entourée de femmes. Après avoir étudié en Suisse puis dans une école d'art au Danemark, Karen Blixen se met à l'écriture et publie ses premières nouvelles.
En 1912, elle se fiance au baron Bror von Blixen-Finecke. L'année suivante, ils se marient au Kenya, où ils créent une plantation de café à côté de Nairobi. Pendant que la Grande Guerre se déroule au Tanganyika voisin, elle contracte la syphilis, peut-être par Bror. Elle séjourne longtemps au Danemark pour être soignée. Après la Grande Guerre, Karen et Bror se séparent, puis finissent par divorcer en 1925. Elle garde la propriété de leur plantation de café. Durant leur séparation, elle développe une relation durable avec le chasseur de gros gibier Denys Finch Hatton, qui habite un temps dans sa maison. Il mit fin à leur relation en 1930. La dépression globale l'oblige à vendre la ferme et à revenir définitivement au Danemark. Juste avant son départ, Denys est tué dans un accident d'avion. Cela affecte profondément Blixen pour les années à venir.
De retour au Danemark, Karen Blixen se retrouve seule et sans enfants. Elle se tourne vers l'écriture, publiant *Sept contes gothiques* (1934), des histoires aux éléments surnaturels sinistres, puis son roman le plus célèbre, racontant ses expérience au Kenya, *La Ferme africaine* (1937). Elle est au Danemark quand les nazis occupent son pays, et y reste jusqu'à la fin de sa vie.
Blixen est parfois décrite comme une petite femme au nez crochu, sombre et fascinante, mais pleine de magnétisme et d'énergie. Elle garde les cheveux courts, porte souvent des pantalons et n'a jamais été douée pour le maquillage.

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %



Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

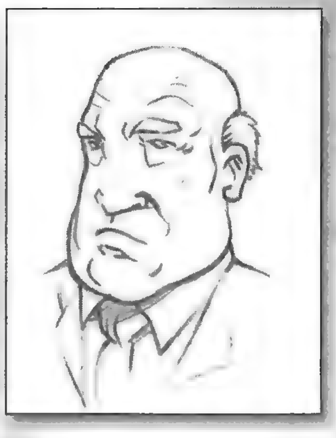
Culture artistique : fiction	40 %
Négociation	40 %
Métier : agriculture	50 %
Conduite	35 %
Sciences humaines : histoire	35 %
Bibliothèque	30 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	50 %
Persuasion	40 %
Équitation	40 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Danois	80 %
Anglais	80 %
Français	50 %
Allemand	30 %
Kikuyu	30 %
Masaï	30 %
Kiswahili	40 %

Attaques

Fusil de calibre .30-06 40 % dégâts 3d6+3



Docteur Paul Leighton
(blanc)

42 ans, docteur en médecine

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	40

Compétences

Sciences formelles : chimie	50 %
Conduite	25 %
Premiers Soins	75 %
Droit	15 %
Médecine	75 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	20 %
Persuasion	30 %
Psychologie	30 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	75 %
Kiswahili	40 %

Attaques

Aucune.



Guide du Kenya



Guide du Kenya

Terres sauvages et relativement inexplorées, l'intérieur du Kenya est une source d'aventure en Afrique de l'Est. Sont inclus des règles pour les navires à voile africains et des survols des villes de Mombasa et Lamu, du comptoir de M'gong, du mont Kenya et des montagnes du Vent Noir.

En résumant, l'Afrique peut être divisée en six habitats majeurs : les montagnes, la savane, les déserts, les côtes, les jungles et les réseaux aquatiques comme les lacs et les rivières. On trouve les six au Kenya. L'habitat détermine le type de faune, la rareté ou l'abondance de nourriture, les dangers et la quantité de précipitation annuelle. Le gardien se rendra compte que des habitats différents engendrent des rencontres différentes, ce qui change les priorités des investigateurs sur les nécessités importantes pour survivre.

Montagne. Les plus hauts pics d'Afrique se trouvent au Kenya et de l'autre côté de la frontière, au Protectorat du Tanganyika. Ce sont le mont Kenya et le Kilimanjaro, respectivement. D'origine volcanique, mais aujourd'hui en sommeil, ils sont tous deux proches de l'équateur et tous deux coiffés de neige. Des chaînes montagneuses moins hautes divisent le pays, formant les bords de la vallée du Rift.

Savane. La majorité du Kenya est composée de savane, qui va de régions boisées ouvertes aux prairies, en passant par tous les états intermédiaires. Les précipitations annuelles varient de 50 à 130 cm. Un grand nombre d'animaux prospèrent dans cet environnement, mangeant de l'herbe ou des animaux qui mangent de l'herbe. En raison des grandes zones dégagées, les herbivores ont tendance à se regrouper en masse pour se protéger contre les carnivores. La savane couvre presque la moitié du continent africain.

Désert. Dans les régions sèches, la pluie est rare, souvent moins de 10 cm par an. Les déserts africains sont généralement chauds et secs durant la journée et froids la nuit. Comme le Kenya est un pays en altitude, la majorité des terres étant à 1 000 mètres ou plus au-dessus du niveau de la mer, l'air est plus léger et les températures baissent rapidement. Les plantes du désert produisent des graines qui restent en sommeil pendant des années. Les animaux sont souvent nocturnes, la température plus clémente de la nuit aidant à la chasse et au ramassage. Les déserts sont présents dans certaines parties de la vallée du Rift, autour du lac Rudolf et au nord-est du pays.

Côte. La côte est du Kenya borde l'océan Indien. Les courants amenant de l'eau chaude du nord, la côte est toujours tropicale, douce et humide.

Jungle. Les vastes régions de forêt dense offrent une immense variété de flore, et pourtant toutes les espèces y vivant mènent une lutte sans fin pour trouver de la nourriture. La canopée à 50 mètres de haut bloque la plus grande partie des rayons du soleil, tandis que les arbres émergeants peuvent atteindre des hauteurs de 70 mètres. Les chutes de pluie peuvent dépasser 200 cm par an ; les averses torrentielles sont un événement quotidien. La jungle est toujours trempée, la plupart des plantes et des fruits sont toxiques et l'air est toujours humide. Bien que de vraies jungles existent seulement en Afrique de l'Ouest et au Congo, les rivages nord du lac Victoria et les forêts de l'intérieur de l'île de Lamu correspondent à des jungles dans ce pays. Les températures sont chaudes le jour et la nuit, sauf dans les forêts en altitude, comme dans les montagnes Aberdare ou sur le mont Kenya, qui sont bien plus fraîches.

Lacs et rivières. L'Afrique est sèche, plus de la moitié du continent recevant moins de 50 cm de précipitations annuelles, dont les quatre cinquièmes s'évaporent, ne laissant qu'un cinquième pour la faune et la flore. La pluie s'amasse dans de grands lacs comme Victoria et Rudolf ou coule sur les parois des montagnes pour former un réseau de rivières traversant le pays. La Tana est le plus long fleuve du Kenya, quoique insignifiante à côté d'autres fleuves africains comme le Congo, le Nil, le Niger ou le Zambèze. Les fleuves, les rivières, les lacs et les trous d'eau sont des endroits dangereux en Afrique. Tous les animaux ayant besoin de boire, l'eau attire les prédateurs qui rôdent dans ces zones mortelles. Les hippopotames, les crocodiles et les grands félins viennent régulièrement chasser ici.

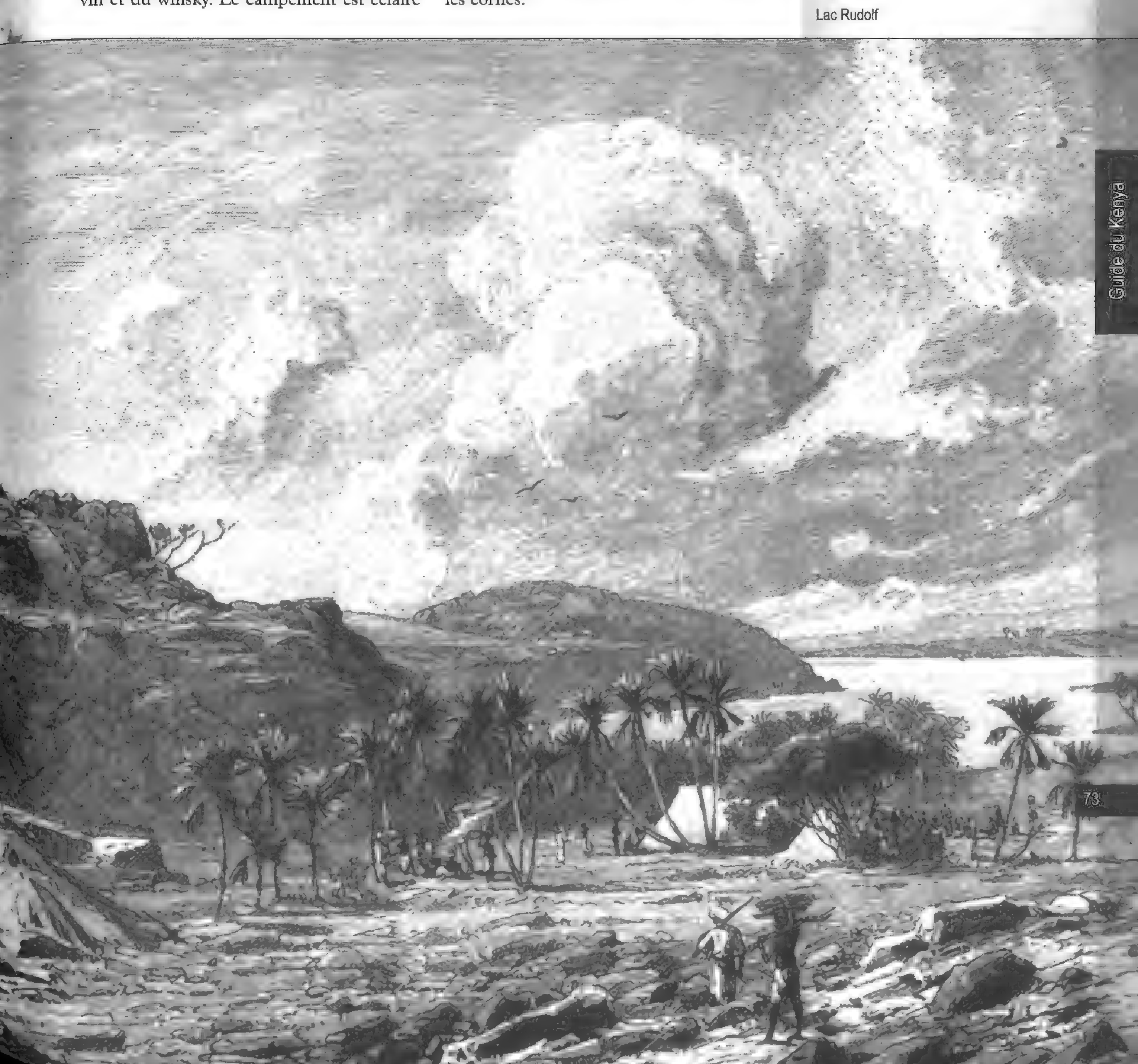
Le safari

La vision romantique du safari est née au Kenya après la Grande Guerre. C'était une époque prospère, l'âge d'or des voyages de luxe. Il y avait déjà beaucoup d'Européens en Afrique avant la Guerre, gagnant leur vie en chassant des animaux, mais cette activité ne devint populaire en tant que sport de luxe qu'à la fin des années 20. Les riches se rendent alors dans la colonie britannique pour chasser l'abondant gibier.

Le mot safari vient du kiswahili et signifie littéralement « voyage ». Les safaris pour touristes sont souvent des affaires haut de gamme. Les groupes vont dans des savanes comme l'Amboseli, l'Aberdare, le Masaï Mara ou la plaine du Serengeti, où la faune sauvage est présente en grand nombre. Ces expéditions incluent un ou plusieurs grands chasseurs blancs, typiquement les seconds ou troisièmes fils d'aristocrates d'Angleterre et d'Europe, maintenant installé au Kenya. Ils sont accompagnés d'un entourage de guides et de pisteurs indigènes (principalement des Masaïs ou des Kikuyu) qui conduisent l'expédition vers le meilleur gibier, et de serviteurs (principalement des Swahilis, des Galla, des Akamba ou des Somaliens) qui préparent les campements et la nourriture chaque soir et chaque matin, souvent pendant que les Européens sont à la chasse. Les touristes étaient surtout de riches hommes européens, mais il n'était pas rare que les épouses, les filles et, parfois, des femmes sans attache, se joignent à un safari.

La nuit, des chaises et des tables pliantes sont disposées pour jouer aux cartes ou boire du vin et du whisky. Le campement est éclairé par des lampes à pétrole. Des tentes sont dressées pour que les blancs y dorment durant la nuit. Certains campements fournissent même des sceaux pour se doucher. Les serviteurs et les guides dorment à la belle étoile, souvent autour de feux de camp laissés allumés pour éloigner les animaux désireux de voler de la nourriture. Autant que possible, les serviteurs préparent un boma ou zareba, une enceinte faite d'arbustes épineux, une protection supplémentaire contre les prédateurs nocturnes. Durant la journée, c'est l'heure de la chasse. Allant souvent à pied, chaque homme et femme européen est armé d'un fusil de chasse, d'un fusil à éléphant ou d'une carabine. Le gibier comprend les antilopes, communes sur les hauts plateaux. La plupart des clients viennent pour les 'cinq' et sont déçus s'ils ne tuent pas au moins un lion, un buffle, un guépard, un rhinocéros et un éléphant. Après avoir abattu un animal, on sort les appareils photos pour immortaliser le chasseur tenant sa proie dans une main et l'arme utilisée pour le tuer de l'autre. Ensuite, les serviteurs doivent préparer les trophées, comprenant la peau, la tête, les défenses ou les cornes.

Lac Rudolf



Archétype de personnage Grand chasseur blanc

Les grands chasseurs blancs sont des pisteurs et des chasseurs habiles, gagnant leur vie en dirigeant des safaris pour des clients fortunés. Ils sont spécialistes d'une région du monde comme les bois canadiens ou les plaines africaines, où ils cherchent des élans ou des ours, des lions ou des éléphants.

Revenus
Classe moyenne inférieure à classe moyenne supérieure.

Contacts et Connexions
Des bureaucrates régionaux et des gardiens de parcs, d'anciens clients (qui peuvent comprendre une célébrité ou deux).

Compétences
Négociation
Armes à feu
Premiers Soins
Se Cacher
Couteau
Écouter
Science de la vie : histoire naturelle
Orientation
Langue
Discrétion
Pister

Spécial
Les grands chasseurs blancs gardent leur calme même lorsqu'ils sont chargés par de gros animaux (ou même des monstres). Calculez la perte de Santé Mentale comme d'habitude, mais l'investigateur ne subit pas d'effet négatif jusqu'à la résolution de l'incident.

Arme habituelle
Fusil double calibre .577 (chance de base 15 %, dégâts 3D6+6, portée 50, cadence de tir 1/2, munitions 2, points de vie 8, enrayement 96-00)

L'autre côté, moins plaisant, du safari est réalisé par les chasseurs professionnels. Ils disparaissent parfois pendant des semaines, voire des mois, d'affilé, chassant pour le profit. Ils voyagent à cheval, à pieds et parfois en voiture (qu'ils laissent au milieu de nulle part pendant plusieurs jours quand le terrain s'avère impraticable). Ils dorment dans des sacs de couchage et mangent ce qu'ils trouvent. Comme pour les safaris de luxe, ils prennent souvent des guides et de serviteurs, mais leur vie n'est pas confortable pour autant. Ils chassent essentiellement pour l'ivoire et les peaux, qui se vendent cher en Europe et en Amérique. De nombreux chasseurs vivent de ce commerce.
Au milieu des années 20, on comprend qu'avec l'influx massif de visiteurs se rendant au Kenya pour tuer du gibier, les safaris ne pourraient pas durer indéfiniment, les hauts plateaux risquant d'être dépeuplé de leurs animaux. Des réserves sont établies, puis des permis de chasse pour safari mis en place. Il faudra encore plusieurs dizaines d'années avant que la chasse soit totalement interdite aux blancs.

Les dangers de l'intérieur

L'exploration de l'Afrique peut être dangereuse de bien des façons, y compris à cause de l'environnement. Voici quelques règles pour des maux courants risquant d'affecter les investigateurs.

Déshydratation

Après douze heures passées sans boire, un investigateur perd 1 point de vie par heure. L'effet est suspendu si l'explorateur peut manger de la nourriture contenant une quantité raisonnable d'eau, comme des fruits, des baies, des larves et ainsi de suite.

Cf. Le livre de base de la 6e édition française, page 164 pour les règles concernant la déshydratation.

Mal d'altitude

Le mal d'altitude est une affection très grave affectant la composition chimique du sang. Elle est provoquée par un passage trop rapide vers une altitude élevée sans acclimatation. Il y en a deux formes. Les manifestations de la forme mineure sont l'essoufflement, la nausée et les maux de tête. Ignorer ces symptômes peut mener à des complications. La forme aiguë se développe comme la précédente, mais la condition du patient empire rapidement. Soit ses poumons se remplissent de liquide et il se noie, soit le cerveau gonfle et il tombe dans le coma. Dans les deux cas, il meurt quelques heures plus tard.
Le seul traitement efficace dans les deux cas est de descendre immédiatement à une altitude inférieure. Une descente de 360 mètres est suffisante pour soulager les symptômes, mais descendre en dessous de 3 600 mètres est le seul traitement recommandé. Si c'est impossible, l'oxygène peut offrir un répit. Après une attaque grave, la victime ne doit pas remonter au-dessus de 3 600 mètres pendant au moins 14 jours. Il n'y a pas de preuve qu'une crise de mal d'altitude rend plus susceptible à des problèmes futurs.
Le danger est censé commencer à environ 3 600 mètres. Selon la théorie moderne, on peut réduire le risque en ne montant pas plus de 360 mètres par jour au-dessus de cette hauteur, et en passant au moins une semaine à 3 600 mètres avant de tenter une nuit à 4 000 mètres. Le meilleur moyen de s'acclimater est de faire plusieurs brefs voyages en altitude, pour revenir à 3 600 mètres le même jour.

Cf. Le livre de base de la 6e édition française, page 154 pour les règles concernant l'altitude.

Insolation

Les investigateurs voyageant dans des déserts chauds peuvent être victimes d'insolation. Cet état est provoqué par l'exposition au soleil et à la fatigue due aux chaleurs extrêmes.

Cf. Le livre de base de la 6e édition française, page 152 pour les règles concernant la chaleur et page 162 pour l'insolation.

Sables mouvants

Les sables mouvants sont courants dans les régions marécageuses des jungles, et parfois dans les zones plus humides de la savane. Une rencontre avec des sables mouvants signifie que 1D4 investigateurs et leurs compagnons doivent faire un test de Trouver Objet Caché. Ceux d'entre eux qui ratent ce test ont mis le pied dans les sables mouvants par inadvertance. Les autres ont repéré le terrain traître à temps, mais pas assez tôt pour prévenir les autres.
Il est possible de nager dans des sables mouvants de la même façon que dans de l'eau. Peu de gens le savent dans les années 20 et 30 ; un test de Connaissance est nécessaire avant d'avoir le droit de tenter un test de compétence Athlétisme ou Nage. Quand la victime met le pied dans le sable, elle est recouverte sur 1D6 points de TAI. Chaque round, 1D6 points supplémentaires de TAI sont submergés. Quand toute sa TAI a été attiré sous la surface, alors elle commence à se noyer selon les règles d'asphyxie. Si le test de CON échoue dans le sable, la victime subit 2d6 points de dégâts.
Une personne prise dans des sables mouvants peut éviter de couler en réussissant un test d'Athlétisme ou de Nage chaque round. Si elle a quelque chose à quoi s'accrocher, elle peut se hisser hors du sable en opposant sa propre FOR à celle des sables mouvants. Cela lui permet de récupérer 1D3 points de TAI. Si d'autres personnes tirent la victime, chaque participant peut s'opposer individuellement à la FOR des sables mouvants. Chaque succès tire 1D3 points de TAI hors du sable.
Une victime piégée peut tenter à la fois un test d'Athlétisme ou de Nage et un test opposé de FOR contre FOR à chaque round. Si elle rate le test d'Athlétisme ou de Nage, elle coule de 1D6 TAI, mais si elle réussit à vaincre le FOR du sable, elle en sauve une partie.

Les sables mouvants ont une FOR de 4D6. Ce nombre est une constante pour chaque bassin. Toutes les personnes prise dans la même zone de sable mouvant doivent se battre contre la même FOR.

Maladies tropicales

La maladie est sans doute le plus grand danger menaçant les investigateurs lorsqu'ils explorent l'Afrique. À la fin de chaque semaine passé dans la nature, les investigateurs, leurs guides et leurs porteurs doivent effectuer un test d'Endurance pour voir s'ils attrapent une maladie. Si les voyageurs sont en bonne santé, n'ont ni coupures ni hématomes, ont mangé des repas copieux et équilibrés et qu'ils n'ont bu que de l'eau douce de ruisseaux et de rivières, alors le test n'est pas modifié. Si les investigateurs sont blessés, sont restés longtemps mouillés, ont un régime déséquilibré, ont bu de l'eau stagnante ou sont déjà malades, alors le test se fait à –10% ou –20% ou pire si le gardien l'estime justifié. Ayant une immunité naturelle, les indigènes africains doublent leurs chances de résister aux maladies africaines. Un test réussi de Premiers Secours ou de Médecine permet de diagnostiquer une maladie et de déterminer le meilleur moyen de la soigner, comme indiqué ci-dessous. Les antibiotiques guérissent la plupart de ces maladies, mais ils ne sont pas largement disponibles avant 1940. Quand un personnage tombe malade, lancez un 1D20 (ou choisissez) sur la table suivante pour en déterminer le type. Si le gardien est d'humeur généreuse, il peut lancer seulement 1D10.

Note importante : Les maladies et les traitements décrits ci-dessous ne le sont que pour le cadre du jeu. Depuis les années 20 et 30, la science médicale a fait beaucoup de progrès pour guérir et prévenir ces maladies. Leur traitement n'est plus le même dans le monde moderne. Ces conseils sont destinés aux investigateurs, pas aux joueurs ; ignorez-les si vous tombez vraiment malades !

Côte swahilie

La côte swahilie est un mélange de côte et de jungle. Le climat est chaud et humide ; il pleut presque quotidiennement. La plupart des agglomérations sont d'anciennes villes swahilies, des sites historiques ou des comptoirs à la forte influence arabo-musulmane.

Résultat	Maladie
01–05	Diarrhée
06–08	Fièvre
09	Dysenterie
10	Mycose
11	Vers
12	Bilharziose
13–14	Hépatite
15–17	Malaria
18	Ulcères tropicaux
19	Maladie du sommeil
20	Variole

Les maladies tropicales

- **Turista.** Tôt ou tard, tous les investigateurs finiront par subir une crise de diarrhée. Le gardien peut délibérément donner cette maladie à un investigateur comme première expérience des maux africains. Elle est souvent déclenchée par un simple changement d'alimentation. Cf. Le livre de base de la 6e édition française, page 163 pour les effets.

- **Fièvre.** L'investigateur a chaud, sue abondement et a mal à la tête. La fièvre est souvent un signe avant-coureur d'une maladie plus sérieuse, mais ce n'est pas le cas cette fois-ci, et elle passera toute seule. Le repos et la boisson sont le meilleur soin. Une fois par jour, la victime a droit à un test d'Endurance à –20% pour mettre un terme à la fièvre.
  Contagion : 20 %
  Rapidité : Rapide (heures)
  Virulence : 12

- **Dysenterie.** Une forme aggravée de diarrhée, où les selles sont sanglantes et le corps prit de crampes. Toutes les compétences sont divisées par deux tant que dure l'infection. Idem Turista mais avec une Virulence de 15.

- **Mycose.** Touche le crâne, l'espace entre les orteils ou les doigts ou l'aine. Toutes les compétences physiques nécessitent une réussite spéciale pour réussir le test. Ces infections se guérissent en laissant la zone touchée propre, sèche et exposée à l'air si possible. Un test réussi de Premiers Secours ou de Médecine enlève une mycose en 1D4 jours.
  Contagion : 20 %
  Rapidité : Rapide (heures)
  Virulence : 15

- **Vers.** Touche normalement les pieds, là où un ou des vers trouvent un bel endroit où se nicher, sous la peau. Ils peuvent être brûlés, mais cela inflige 1D3 points de dégâts à l'investigateur et il sera incapable de marcher pendant 1D3 jours. Toutes les compétences physiques nécessitent une réussite spéciale pour réussir le test, tant que dure l'infestation. Un test réussi de Premiers Secours ou de Médecine enlève les vers en 1D4 jours.
  Contagion : 50 %
  Rapidité : Lente (jours)
  Virulence : 15

- **Bilharziose.** On attrape cette maladie en nageant, en se baignant ou en buvant de l'eau d'une rivière ou d'un lac. Il est plus probable de l'attraper dans de l'eau stagnante que dans de l'eau courante. Elle est provoquée par de minuscules vers qui pénètrent dans le flux sanguin. Le sujet vieillit littéralement de vingt ans en quelques jours ; ses FOR, CON, DEX et APP sont définitivement réduites de 1D3 chacune. Le seul traitement consiste à prendre de petites doses d'arsenic (VIR 8-12 selon la dose acceptée par le patient), que l'on oppose d'une part à la VIR de 10 de la bilharziose et d'autre part à la CON actuelle de l'investigateur. Si l'arsenic l'emporte sur la bilharziose, il tue les vers ; s'il l'emporte sur la CON du patient, il lui inflige 1 point de dégâts toutes les heures pendant les huit heures suivantes. Les symptômes sont du sang dans les urines et les selles, ainsi que d'intenses douleurs abdominales. Toutes les compétences physiques requiert une réussite spéciale tant que le patient est atteint.
  Contagion : 20 %
  Rapidité : Lente (jours)
  Virulence : 12

- **Hépatite.** Il n'existe pas de traitement contre cette maladie courante, si ce n'est attendre que les effets les plus graves s'atténuent au bout de 4D10 jours. Durant cette période, l'investigateur souffrira de fièvres, de perte d'appétit, de nausée, de dépression, d'apathie et de douleurs à la cage thoracique. Sa peau jaunit, tandis que le blanc de ses yeux prend une teinte jaune, puis orange. Son urine est également orangée. Tant qu'il est malade, l'investigateur est en état de santé *fiévreux, apathique* et subit une *douleur sourde*. Toute action physique nécessite une réussite spéciale pour réussir. La maladie provoque une perte permanente de 1D3 points de CON, perdus graduellement durant la période de 4D10 jours.
  Contagion : 20 %
  Rapidité : Lente (jours)
  Virulence : 9

- **Malaria.** Cette maladie est transmise par les piqûres de moustiques. Elle tue environ un million d'Africain chaque année. Les symptômes comprennent une fièvre élevée, des maux de tête aigus et des tremblements. Cf. Le livre de base de la 6e édition française, page 163 pour les effets de la malaria.

- **Ulcères tropicaux.** Ce sont des blessures infectées. Elles ne guérissent jamais, devenant assez douloureuse. Les investigateurs souffrant d'ulcères tropicaux perdent 1D2 points de vie immédiatement. Garder l'ulcère propre, sec et éloigné des insectes pendant 24 heures, suffit à le guérir. Sinon, les effets sont identiques à « Plaies infectées », page 163 du livre de base de la 6e édition française.

- **Maladie du sommeil.** Cette maladie s'attrape en étant mordu par la mouche tsé-tsé. Les symptômes comprennent de la fièvre, un gonflement du corps dû à la rétention d'eau, l'inflammation des glandes, la perte d'appétit et une léthargie physique et mentale. Toutes les compétences physiques sont divisées par deux de façon définitive. Il n'existe pas de traitement à cette maladie dans les années 20 ; elle mène le plus souvent à la mort. Cf. Le livre de base de la 6e édition française, page 163 pour les effets.

- **Variole.** Bien qu'elle soit rare aujourd'hui, la variole était une maladie mortelle dans les années 20 et 30. Elle provoque des fièvres, des maux de tête, une léthargie physique et mentale et des irritations de la peau. Toutes les compétences physiques requièrent une réussite spéciale tant que la maladie ravage le corps de l'investigateur. En cas d'échec, il perd un point en FOR, CON et DEX, de façon permanente. En cas de réussite critique, il est guéri de la maladie. Sinon, il finit par en mourir.
  Contagion : 40 %
  Rapidité : Lente (jours)
  Virulence : 12



Heathcliff Wellington
(blanc)
39 ans, espion britannique

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Comptabilité	40 %
Dissimulation	65 %
Métier : contrefaçon	55 %
Crédit	40 %
Sciences formelles : cryptologie	50 %
Conduite	55 %
Baratin	40 %
Premiers Secours	35 %
Se Cacher	60 %
Droit	25 %
Écouter	40 %
Métier : serrurerie	40 %
Psychologie	35 %
Discrétion	65 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Arabe	65 %
Anglais	80 %
Français	50 %
Allemand	40 %
Kiswahili	25 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3	60 %
Couteau à cran d'arrêt dégâts 1D4+1D4	40 %
Automatique calibre 9 mm dégâts 1D10	50 %

Impossible de ne pas voir les mosquées ou de ne pas entendre leurs appels à la prière. Des boutres, les navires à voile des négociants swahili, passent régulièrement à l'horizon. Mombasa est la capitale de la côte et la première ville swahilie, tandis que Lamu est une ville swahilie plus traditionnelle. À l'intérieur des terres, plus près de Nairobi, le sol devient plus aride, avec de vastes savanes herbeuses et boisées.

Mombasa

Principal port du Kenya, Mombasa est située sur une petite île toute proche de la côte d'Afrique de l'Est. Sa plus grande rade est Kilindi, dans le coin sud-ouest de la même île. Mombasa est le terminus du chemin de fer ougandais, après avoir franchi un court pont reliant l'île au continent. Depuis sa fondation au onzième siècle, Mombasa a été une ville arabe, swahili, portugaise et britannique. Sans surprise, les quatre cultures ont laissé des marques sur la cité, culturellement et architecturalement. La partie est de la ville n'a rien perdu de son charme ancien. Appelé la Vieille Ville, c'est un dédale de rues étroites et de maisons de style swahili traditionnel, avec leurs murs en terre crue, leurs toits en chaume et leurs balcons et leurs portes en bois savamment sculptées. La découpe et treillis sur les fenêtres reflètent le besoin d'intimité des femmes musulmanes. Les échoppes et logements de style indien et l'architecture coloniale britannique sont des ajouts récents, avec de vastes vérandas ombragées et des fenêtres vitrées et à volets.

En 1887, Mombasa devient un protectorat britannique. À partir de cette date, et jusqu'en 1905, il fut aussi le centre administratif du Kenya, rôle ensuite pris par Nairobi. Dans les années 20, la ville est un grand port international visité par des centaines de milliers de marins venus du monde entier. C'est probablement là que les investigateurs verront le Kenya pour la première fois. En 1930, Mombasa est la plus grande ville du pays, avec une population de 58 000, dont seulement un millier d'Européens. Cependant, Nairobi va rapidement lui voler le titre de plus grande ville d'Afrique de l'Est.

Lieux remarquables

Fort Jésus. Cet immense fort portugais en ruine domine le port. Sa construction commença en 1593, selon un plan anguleux rendant impossible d'assiéger un mur sans s'exposer aux soldats d'un autre des murs. Durant les années 20 et 30, le fort Jésus servait de prison à la colonie britannique. Certains des graffitis sur les murs ont été laissés par des marins portugais il y a des centaines d'années.

Douane Lever. Surplombant le front de mer du vieux port, ce bâtiment abritait autrefois le siège colonial. C'est aujourd'hui le premier point du processus d'immigration, où l'on tamponne les passeports et accorde les visas. Les citoyens de la Couronne et de ses colonies reçoivent des visas de trois mois ou des visas d'immigration ; tous les autres ont un visa d'un mois. La maison Lever abrite également des bureaux des services secrets britanniques.

Place du trésor. Entourée de banques, de consultants, de bâtiments gouvernementaux et des jardins du Trésor bordés de palmiers, la place du Trésor reste un point central de l'administration coloniale.

Siège colonial. Bien que toute la colonie ait été administrée depuis Mombasa avant de passer à Nairobi, le siège colonial régional est toujours actif depuis ce bureau au-dessus de la place du Trésor.

Marché aux poissons. Le poisson fraîchement pêché dans l'océan Indien n'est pas le seul produit à être vendu dans ce marché swahili, mais il est tout de même majoritaire. Les fruits et les légumes, les textiles et toutes sortes d'autres biens sont proposés à la vente si les acheteurs sont prêts à marchander.

Docks. Des centaines de boutres sont amarrés sur la partie nord des docks, certains assez larges et solides pour prendre le vent jusqu'en Inde et revenir chaque année. C'est de là que les pêcheurs swahilis partent aux premières heures de l'aube pour lancer leurs filets ou transporter des passagers le long de la côte. Plus au sud se trouvent les docks industriels pour les paquebots de passagers, les bateaux à vapeur et les cargos qu'on charge et décharge à longueur de journée et de nuit.

Hôtel Castle. Construit en 1908, c'est le meilleur hôtel de Mombasa durant la période coloniale. Il est géré par M. Schwentafsky, aussi connu sous le sobriquet de Champagne Charlie en raison de son intérêt notoire pour ses clientes. L'hôtel a une façade d'un blanc immaculé, des balustrades, des parquets polis et un grand escalier. Les colons aiment s'y retrouver le soir pour boire une bière dans le restaurant. Les tarifs vont de £2 à £4 ($8 à $16) la nuit pour une chambre, selon sa qualité.

Hôtel Manor. Hôtel récent, il dispose d'une large véranda et de jardins. N'ayant ni la réputation, ni la grandeur de l'hôtel Castle, les logements et la nourriture sont tout de même plaisants. Les prix sont légèrement inférieurs, allant de £1 à £3 ($4 à $12) la nuit pour une chambre, selon sa qualité.


...us à Mombasa

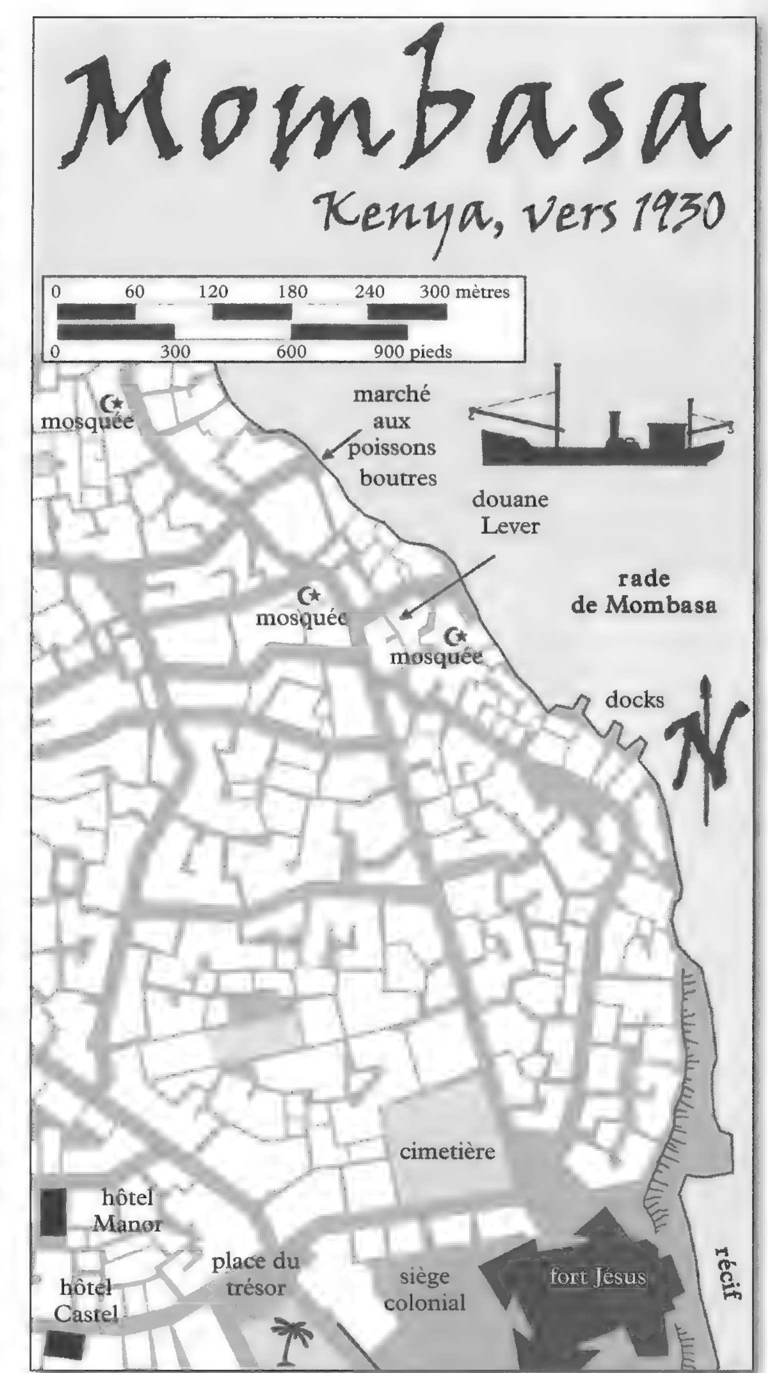
Heathcliff Wellington

Bien qu'il se qualifie de simple officier de contrôle des passeports pour le département des douanes britannique, Heathcliff Wellington

est en fait le principal agent des services secrets étrangers de Sa Majestée au Kenya. Il est en poste à Mombasa, où il observe les navires de commerce et les voyageurs entrant et sortant du pays. En raison des tensions internationales grandissantes et de l'instabilité en Allemagne et en Italie, le MI6 a conscience qu'une guerre avec l'une de ces nations est possible d'un jour à l'autre. La mission d'Heathcliff est de surveiller les activités des étrangers non britanniques. S'il pense qu'ils méritent son attention, il les suivra discrètement pendant quelques jours pour s'assurer qu'ils n'ont pas de mauvaises idées en tête.

Homme d'âge moyen, agent plutôt mince, Heathcliff Wellington s'ennuie à son poste actuel, estimant que le Kenya n'est pas à la hauteur de ses capacités. De plus, il déteste l'humidité et la chaleur incessante qui le font suer et se plaindre sans arrêt. Wellington souhaite plus que tout être transféré en Europe, ou au moins quelque part en Afrique du Nord, où il pourra être utile. Malheureusement, cela n'arrivera que s'il fait d'abord ses preuves ici. Pour cela, Wellington a entrepris d'inventer des événements, des espions et des contacts, utilisant dans sa fiction des personnes réelles qui sont entrées ou sorties du pays. Le Kenya de ses rapports est un endroit bien plus dangereux que la réalité.

Wellington sait que pour se faire une réputation, il doit démasquer un véritable complot contre la Couronne. À cette fin, il amasse une cache d'armes allemandes dans un entrepôt de Mombasa, prises dans le Protectorat du Tanganyika depuis son annexion. Il a assez d'armes pour lancer une petite guerre. Il n'a plus besoin que de gens à qui les attribuer, de les faire passer pour des espions fascistes et des traîtres envers le Roi et le Pays, et il connaîtra la gloire à coup sûr. Il cherche des gens ayant les moyens et l'opportunité, mais qui soient aussi assez fous ou louches pour que leur parole ne valle rien face à la sienne. Les investigateurs risquent de convenir parfaitement.



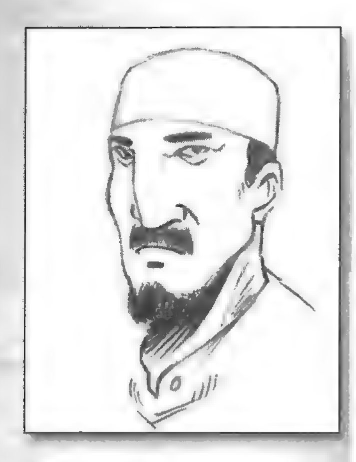
Lamu

Avec sa population presque exclusivement musulmane et son atmosphère médiévale, Lamu est la plus vieille ville du Kenya. Elle a peu changé au cours des siècles, sans voitures ou électricité, ayant conservé ses rues étroites et sinueuses. Les ânes et les chats semblent errer en liberté. Les hommes swahilis portent de longues robes blanches appelées des khanzus et des kofia comme couvre-chefs. Les femmes sont enveloppées dans des buibui noirs. Les boutres ornent le port. On pourrait se croire dans une ville des mille et une nuits.

Bien qu'elle ne soit pas une ville aussi importante que Mombasa, Zanzibar ou Dar es Salam, elle a tout de même une histoire trouble d'occupation, d'abord par les Portugais, puis en conflit avec les sultans des villes voisines de Mombasa, Malindi et Paté. Lamu était un comptoir esclavagiste jusqu'en 1907. Durant les années 20 et 30, Lamu, comme Mombasa, est contrôlé par le sultanat de Zanzibar et administré par le protectorat britannique. Durant cette période, les négociants de Lamu s'enrichissent en exportant de l'ivoire, des coquilles de porcelaines, du bois de mangrove, des graines oléagineuses et des céréales. La population de Lamu ne dépasse pas 5 000 personnes, dont très peu d'Européens. Des boutres font le bac entre Lamu et le continent ou les îles proches de Manda, Paté et Kiwayu.

Les plages, d'un sable blanc immaculé, sont magnifiques, et l'eau parcourue par des courants tropicaux. Le reste de l'île et des côtes environnantes sont une vaste forêt tropicale de palmiers et d'un épais sous-bois de jungle.

Le charme antique de Lamu lui a permis de conserver des liens forts avec les Contrées du Rêve de la Terre. Les visiteurs ayant la compétence Rêver et passant plus d'une semaine sur l'île sont physiquement transportés vers la cité de Jhaphor dans le royaume du Désert Sans Nom des Contrées du Rêve (consultez le *Chapitre 8 : Les chats de Lamu*, pour plus d'information sur ces lieux des Contrées du Rêve). Le changement est progressif, impossible à remarquer avant qu'il ne soit trop tard.



Jamal Alhazred (noir)

37 ans, érudit, rêveur et agent des chats

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	35 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	21	Volonté	100 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	75

Compétences

Sciences formelles :	
- astronomie	40 %
Dissimulation	55 %
Crédit	30 %
Mythe de Cthulhu	24 %
Rêver	99 %
Premiers Secours	60 %
Bibliothèque	80 %
Sciences Occultes	75 %
Psychologie	50 %
Persuasion	70 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Arabe	95 %
Chat	80 %
Anglais	95 %
Portugais	40 %
Somalien	55 %
Kiswahili	95 %

Attaques

Corps à corps : bagarre	50 %
dégâts 1D3+1D4	
Couteau enchanté	40 %
dégâts 1D4+1D4	

Sorts

Brasser la bière spatiale, Contacter un chat

Revenir au monde éveillé se fait de la même façon, en passant une semaine à Jhaphor et en réussissant un test de Rêver. De nombreux bâtiments de Lamu coexistent à Jhaphor et vice-versa. Certains endroits dans la ville ne peuvent être vu que par les personnes capable de passer d'un monde à l'autre.

Lieux remarquables

Fort Lamu. Cet édifice imposant a été construit par le sultan de Paté en 1810. Il fut achevé en 1823. Depuis 1910, il sert de prison.

Mosquée Pwani. La plus vieille mosquée de Lamu date au moins du quatorzième siècle. Peinte en bleu , elle se cache dans les rues étroites de la ville.

Taverne Chez Petley. Fondé à la fin du dix-neuvième siècle par un colon anglais excentrique, Percy Petley, c'est le seul hôtel de luxe de l'île servant les Européens. Des fêtes ont lieu sur le toit presque toutes les nuits. Les chambres sont d'excellente qualité. Les tarifs vont de £1 à £3 ($4 à $12) la nuit pour une chambre, en fonction de sa qualité.

Douane. Gérée par le gouvernement britannique, le personnel tassé dans de petits bureaux se contente d'approuver les visas et les licences commerciales pour les visiteurs arrivant au Kenya par le port de Lamu. Les citoyens de la Couronne et de ses colonies reçoivent des visas de trois mois ou des visas d'immigration ; tous les autres reçoivent des visas d'un mois.

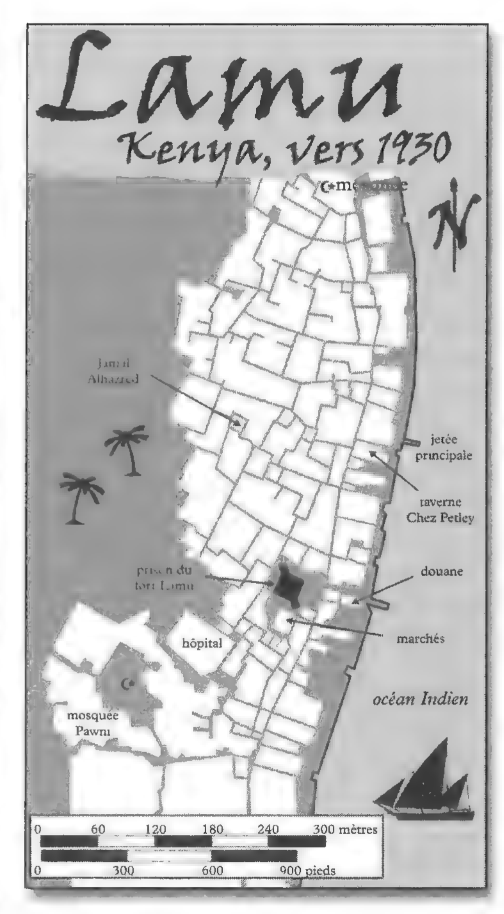
Hôpital. Dirigé par des missionnaires écossais, l'hôpital traite aussi bien les habitants que les étrangers de visite. Les victimes de blessures ou de maladies graves sont envoyées à Malindi ou Mombasa, plus au sud sur la côte.

Marchés. Les principaux produits en vente sont les poissons fraîchement pêchés dans l'océan, la chair et les carapaces de tortue, les fruits et les légumes tropicaux, dont les mangues, les noix de coco et les ananas, et ainsi de suite. Les acheteurs doivent se préparer à marchander.

Place des chats. Ce lieu fantastique n'est jamais au même endroit deux fois de suite ; un individu ne le découvre souvent qu'une fois dans sa vie. Un rêveur ne peut tomber sur la place qu'en réussissant un test de Rêver. Elle abrite des centaines de chats, dont des chats sauvages, des lions, des guépards, des léopards et d'autres espèces inconnues de notre monde. Les chats semblent tenir un marché, achetant et vendant des viandes exotiques, des clochettes et des boules de ficelle. Ils agissent normalement, ignorant tous les êtres humains. Ils n'attaquent que si on les provoque. Si les investigateurs repartent par un autre chemin que celui qu'ils ont pris à l'aller, ils sont physiquement transportés dans les Contrées du Rêve.

Jamal Alhazred

Ce Swahili intelligent, à la voix douce, habite une petite maison de Lamu (elle coexiste sur les mondes éveillés et oniriques). C'est un



agent des chats des Contrées du Rêve, courants dans le Désert Sans Nom, et un érudit du Mythe. Pour la plupart des gens, Jamal est cartographe, traçant des cartes qu'il vend aux pêcheurs et aux marins.

Jamal, qui prétend être un descendant direct d'Abdul Alhazred, l'auteur de l'Al-Azif, n'est pas un adorateur fou aux projets malveillants. Il se contente de garder l'œil et l'oreille ouverts pour protéger ses frères chats des soucis et des changements. Jamal et les chats savent qu'un développement trop poussé, ou une intervention britannique sur Lamu, briserait les liens entre les deux mondes. Jamal agit subtilement pour s'assurer que le statu quo est préservé.

La maison de Jamal est un bâtiment à deux étages, disposant d'un observatoire sur le toit dont le télescope voit aussi bien le ciel étoilé du monde éveillé que du monde onirique, et d'une grande bibliothèque dont la moitié des ouvrages ne sont pas écrits dans des langues de ce monde. Le bien le plus précieux de Jamal est une anthologie de contes appelée *Le Messager masqué.* Il est réticent à laisser quiconque lire ce livre à moins que leur besoin ne soit important et sincère.

Quand les gens rencontrent Jamal, ils le trouvent calme, stimulant, compréhensif et sensible aux besoins des autres. Il ne ressent pas le besoin de prouver quoi que ce soit sur lui ou sur le monde, car il comprend ce qu'il est et sait que ce qui sera est inévitable. Il est en paix avec ses propres démons.

Jamal n'aide pas les chats de Lamu à préserver leur monde pour obtenir un gain personnel, mais parce qu'il sait que c'est ce qu'il faut faire. Les érudits de tout le monde islamique et du continent africain consultent Jamal pour profiter de sa sagesse, même si la plupart n'ont aucune connaissance des mondes éveillés et

oniriques. Les investigateurs trouveront en Jamal une grande ressource de savoir et de soutien, même s'il ne se joindra jamais à eux dans leurs quêtes.
Bien que Jamal comprenne la langue des chats, et que la plupart des chats le comprennent lorsqu'il parle la langue des humains, parler leur langue lui est presque impossible.

Boutres

Les boutres sont les principaux navires de commerce de la côte d'Afrique de l'Est. On les trouve jusqu'en Perse, en Inde et le long du Nil. Les boutres naviguent dans l'est de l'océan Indien depuis plus d'un millier d'années. Au début du vingtième siècle, ils sont plusieurs milliers à louvoyer sur la côte. Ce sont des bateaux en bois, avec un gouvernail, un mât et des voiles latines ou triangulaires. À cause de la forme de leurs voiles, ils peuvent courir dans le sens du vent. Ne disposant pas de rames, les boutres sont immobiles par temps calme. Le plus souvent, les marins à bord d'un boutre sont des swahilis. Les caractéristiques des boutres dépendent du bateau. En voici deux exemples.

Jahazi

Les boutres en planches allant sur l'océan sont appelés des jahazi. Ce sont des navires larges, capables de supporter les rigueurs du voyage en pleine mer. Leur coque est renforcée pour la protéger des chocs contre les rivages accidentés et les récifs de corail. Ils ont une ou deux voiles latines. Des filets tissés en fibre de noix de coco protègent contre l'écume des vagues. La plupart des jahazi africains sont construits à Lamu, Mombasa ou sur l'île de Zanzibar. Aucun boutre n'était motorisé dans les années 20 ou 30.


Boutre mashua swahili

Nom : Boutre jahazi
Pays : Afrique de l'Est
Compétence : Navigation
Équipage : 3
Passagers : 12
Longueur : 21 mètres
Largeur : 3,6 mètres
Franc-bord : 2 mètres
Tirant d'eau : 1 mètre
Cargaison : 7 tonnes
Vitesse : 4 km/h avec un vent arrière modéré. Des vents plus forts ou de bord peuvent augmenter ou réduire la vitesse d'un boutre.

Le Messager Masqué

Où que nous portent nos pas, Nyarlathotep a déjà foulé ce chemin longtemps avant que nous soyons conçus, et il empruntera ce même chemin longtemps après que nos mémoires auront été oubliées et que nos corps ne seront plus qu'une poussière corrompue.

Sharinza, de l'édition en arabe classique du Messager Masqué

Écrit en 1726 au Maroc dans le style des *Mille et une nuits*, ce manuscrit de 550 pages contient cinq cent fables évoquant une divinité appelée le Messager Masqué, un aspect de Nyarlathotep. Chaque conte est écrit en arabe classique et magnifiquement illustré par les images perturbantes d'un artiste inconnu. Les contes sont déjà bien assez effrayants même sans support visuel, abordant des thèmes apocalyptiques et aucun des protagonistes ne se sortant indemne de leurs problèmes. Le Messager Masqué, dont la forme est aussi souvent masculine que féminine, prétend aider et assister les hommes et les femmes de toutes les nations du Moyen-Orient. En réalité, il ne fait que corrompre et humilier ses narrateurs, pour finir par les salir. Parmi les protagonistes, on remarque le pharaon égyptien Nephren-Ka, la reine goule Nitocris, le chef tribal du culte cannibale congolais Skunga-Zu ou encore Abdul Alhazred, le sorcier de Damas ayant écrit le Necronomicon aux alentours de l'an 700. D'autres aspects de Nyarlathotep mentionnés nommément comprennent Ahtu le Ver Spiralé, la Langue Sanglante, l'Horreur Flottante, le Pharaon Noir et Nyarlatophis.
Le livre a été écrit par une femme que l'on ne connait que sous le nom de Sharinza, une concubine de Moulay Ismail, ancien sultan du Maroc. Elle menait une double vie en tant que grande prêtresse d'une secte réservée aux femmes islamiques, la Sororité du Messager Masqué. On dit que ses écrits ont été fortement influencés par l'Al-Azif, dont le manuscrit original a engendré le Necronomicon.
Le Messager Masqué est le guide le plus complet sur le Mythe de Cthulhu en Afrique. Les contes sont principalement situés en Afrique du Nord, au Sahara, en Égypte, au Moyen-Orient, en Afrique de l'Ouest, sur le territoire masaï, sur la côte swahilie et au Congo. Les histoires parlent de terres perdues et fabuleuses, comme le Temple du Messager Masqué situé à l'ouest du Sahara, Nyhargo dans les forêts ituri près de l'Ouganda, ou Irem en Arabie. L'autre aspect particulier de ce manuscrit est qu'il fait fréquemment référence à des cités et des lieux appartenant aux Contrées du Rêve de la Terre, comme s'il s'agissait de lieux réels sur le monde éveillé.
La Sororité du Messager Masqué doit être liée aux autres sectes de Nyarlathop, car les Cultes du Ver Spiralé, de la Langue Sanglante et du Pharaon Noir sont mentionnés plusieurs fois.

Complexité : Complexe (70%)
Durée : Mois
Mythe de Cthulhu : 3
SAN : 3
L'ouvrage, en plus du Mythe de Cthulhu, confère un bonus de 1 aux compétences Sciences humaines : histoire, Sciences formelles : astronomie, Sciences occultes, Rêver. Lire ce livre siphonne la vie de l'investigateur, qui perd définitivement 1D3 points de FOR, CON, POU et APP.
Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Ahtu,Appeler/Congédier Yog-Sothoth, ,Injonction de la Langue Sanglante, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Divinité / Messager Masqué (Nyarlathotep), Contacter une Divinité / Nyarlatophis (Nyarlathotep), Contacter une Divinité / Aido-Hwedo (Yig), Création de Portail,Créer un Zombie, Blesser un animal, Suggestion Mentale, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, et d'autres si le gardien en a besoin. Les sorts suivis d'un astérisque (*) sont des sorts des Contrées du Rêve que l'on trouve dans le supplément *Les Contrées du Rêve*.



Thomas Slauenwite (blanc)

40 ans, médecin

APP	08	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	13
Santé Mentale	12

Compétences

Sciences de la vie	
- biologie	70 %
- histoire naturelle	35 %
- pharmacologie	30 %
Crédit	20 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Premiers Secours	70 %
Bibliothèque	30 %
Médecine	65 %
Sciences Occultes	15 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Anglais	95 %
Français	10 %
Galla	10 %
Kiswahili	15 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	50 %
Révolver calibre .38 dégâts 1D8	30 %
Fusil calibre .30-06 dégâts 2D6+3	35 %

Sorts

Mort ailée

Mashua

Ces boutres de plus petite taille, communément appelés des mashua, ont une coque plus fine que les jahazi et une seule voile. Ils s'éloignent rarement de plus d'un ou deux kilomètres de la côte. Les capitaines font tout leur possible pour éviter de perdre la terre de vue. Ce style de boutre est populaire chez les marins swahilis.

Nom : Boutre mashua
Pays : Afrique de l'Est
Compétence : Navigation
Équipage : 1
Passagers : 3
Longueur : 6 mètres
Largeur : 2 mètres
Franc-bord : 0,6 mètre
Tirant d'eau : 0,6 mètre
Cargaison : 500 kg
Vitesse : 4 km/h avec un vent arrière modéré. Des vents plus forts ou de bord peuvent augmenter ou réduire la vitesse d'un boutre.

Kilimanjaro

Bien qu'elle soit tout juste hors des frontières du Kenya, la plus haute montagne d'Afrique, le Kilimanjaro, est visible depuis le chemin de fer ougandais et à des kilomètres à la ronde. Volcan presque parfaitement conique, il s'est formé il y a des millions d'années. Atteignant une hauteur de 5 900 mètres, c'est le point le plus élevé d'Afrique. En raison de son relatif jeune âge, il est relativement pauvre en termes de vie sauvage, à part des espèces de plantes uniques comme le balsa du Kilimanjaro, le chou séneçon ou une gentiane bleu pâle. Plus bas, les forêts tropicales dominent, abritant des éléphants, des buffles, des rhinocéros, des léopards et des singes. En permanence coiffé de neige, il est couronné de glaciers magnifiques, bien qu'il n'y ait pas d'eau libre à sa surface. Son sommet n'est pas formé d'un seul volcan, mais de trois. La dernière éruption a eu lieu il y a 36 000 ans. Les Chagga, qui habitent au pied de la montagne, en ont gardé des traces dans leur folklore.

Comptoir de M'gong

À 75 kilomètres de la voie ferrée, quasiment à équidistance de Mombasa et Nairobi en territoire galla, se trouve un comptoir sans rien de remarquable. Huit des neufs hommes blancs stationnés ici font du commerce d'ivoire et de coton. Ils ont une cargaison d'ivoire destinée à Daltons & Fils à Nairobi, et cherchent quelqu'un pour la livrer. Ils pourraient demander aux investigateurs s'ils se dirigent dans cette direction.

Le neuvième homme blanc est un médecin du New Jersey, le docteur Thomas Slauenwite. Diplomé de l'université de Colombia, c'est un spécialiste des fièvres africaines. Il est au Kenya pour étudier les maladies tropicales tout en fournissant des services médicaux aux blancs et aux noirs vivants dans la région.

Slauenwite cache un côté moins reluisant. Il cherche à se venger d'un collègue, Henry Sargent Moore, un professeur de biologie des invertébrés à Columbia, l'auteur de *Diptères d'Afrique centrale et du Sud*. Slauenwite en possède un exemplaire. Il estime que Moore lui a volé ses recherches et ses découvertes, pour publier une monographie académique sans lui et en tirer toute la gloire. Slauenwite projette de tuer Moore en lui envoyant des échantillons vivants d'un insecte similaire à la mouche tsé-tsé, appelée la Mort Volante dans la région. Grâce à des croissements, et en peignant ses ailes en bleu, il espère que sa création intriguera Moore assez longtemps pour qu'il se fasse mordre, ce qui provoquera une mort lente. En attendant, Slauenwite étudie la mouche, se documentant sur les effets de sa maladie sur des patients galla sans les en informer, en tuant délibérément au nom de la science.

Les Galla de la région connaissent cette mouche, qu'ils appellent la mouche du diable. Les victimes dépérissent et, à leur mort, une mouche s'extrait de la bouche du cadavre, volant l'âme et la personnalité de sa victime.

Thomas Slauenwite

Slauenwite est un homme presque chauve d'âge moyen et en colère. Il porte des lunettes rondes et a le ventre grassouillet. Il a passé trop de temps seul dans la nature africaine, ce qui a nourrit sa paranoïa. Il est convaincu que son ennemi juré, Henry Moore, l'a lourdement trompé. Slauenwite est prêt à tuer pour avoir sa revanche. Moore est à New York, donc Slauenwite doit le chasser discrètement, de loin.

Slauenwite est un homme de science, mais à travers ses études obsessionnelles, il a inconsciemment appris le sort Mort ailée. Sans s'en rendre compte, il le lance en travaillant sur ses mouches. Il tient un journal de ses recherches, dont la lecture exposerait ses projets maléfiques et constituerait un motif suffisant pour le faire arrêter. Si l'on s'oppose à lui, on doit non seulement affronter Slauenwite lui-même, mais aussi les mouches assassines créées à partir des patients galla malheureux qui le consultent régulièrement pour être soignés. Comme il faut plusieurs mois à la maladie pour tuer, Slauenwite sera patient dans ses activités.

Slauenwite a combattu en France durant la Grande Guerre. Il a voyagé en Afrique de l'Est et connait les statues de Cthulhu et Tsathoggua visible loin des chemins balisés de ce continent. Pour plus d'information sur Slauenwite et son destin, le gardien peut lire la nouvelle *La Mort ailée*, coécrite par H.P Lovecraft et Hazel Heald.

Mort ailée

Lancer ce sort coûte 1D4 points de Santé Mental et 10 points de magie. Il nécessite un ingrédient particulier : une mouche africaine croisée dans ce but, similaire à la mouche tsé-tsé, que l'on appelle Mort ailée en Afrique de l'Est. Cette mouche doit mordre la victime du sort durant la cérémonie d'incantation. La morsure de la mouche Mort ailée est venimeuse, avec une VIR de 15+1D10 qui s'oppose à la CON de la victime. Si le venin l'emporte sur la CON, la victime est prise de fièvre et perd 1 point de vie par semaine jusqu'à un maximum égal à la VIR du venin. Les dégâts sont réduits de moitié si la CON l'emporte. Si la victime meurt, une nouvelle mouche Mort ailée nait de sa bouche, contenant l'âme (INT et POU) du mort, mais sous la coupe du lanceur. Ces mouches agissent ensuite en tant qu'espions ou qu'assassins pour leur tribu. Elles peuvent parcourir de grandes distances afin d'atteindre leur cible.


La majeure partie du Kenya est recouvert d'une savane herbeuse

Hauts plateaux centraux

Les hauts plateaux centraux sont bordés par la partie est de la vallée du Rift, par les déserts du Nord et la côte swahili. Ils contiennent les montagnes Aberdare, le mont Kenya et Nairobi. Les terrains comprennent des montagnes, des jungles, des rivières et des lacs, mais la région est principalement constituée de savane herbeuse ou boisée. Autour de Nairobi et vers le mont Kenya, la terre est fertile. On peut y cultiver des céréales toute l'année. En raison de l'altitude, le climat est plus tempéré, convenant à la constitution des colons s'étant arrogé les terres de cette région.

Park de safari Endicott

Ce petit pavillon à 65 km au sud de Nairobi appartient au colonel Sir Henry Endicott, un prétendu grand chasseur blanc et fournisseur de la vraie Afrique aux touristes aisés et naïfs. Sa maison principale, comptant de nombreuses chambres d'ami, est un pavillon de safari classique avec des têtes d'animaux accrochées aux murs, des carpettes en peau de zèbre ou de lion et des douzaines d'armes à feu disposées dans des râteliers. Récemment, il a fait construire une plateforme nocturne sur sa propriété, une petite hutte sur pilotis à quelques kilomètres du bâtiment principal. À l'abri de la pluie et des prédateurs, les visiteurs de la plateforme nocturne peuvent observer à loisir la faune sauvage rôdant dans le veldt près de la Mbagathi-Ahti. Ses clients sont de riches individus qui ne souhaitent pas se salir dans la brousse. Ils paient à Endicott un prix total de £10 ($40) par jour, ce qui comprend le logement pour la nuit.

Endicott ne sait pas que sa plateforme nocturne est construite à côté d'une série de tunnels menant dans le vaste réseau de caves contrôlé par les goules, qui s'étend d'une extrémité à l'autre de l'Afrique. Les goules terrifient les domestiques d'Endicott depuis un moment, au point que plusieurs d'entre eux ont démissionné. Quelqu'un va finir par être enlevé, peut-être même Endicott lui-même. L'*Intégrale des Masques de Nyarlathotep* contient un scénario sur Endicott et son problème de goules.

Colonel Sir Henry Endicott

Le colonel Endicott est un individu rougeaud, imposant et bruyant, sentant le whisky et impossible à ignorer. Colérique et agressif, le colonel n'accepte pas qu'on lui refuse quoi que ce soit. Il protège sa réputation comme une lionne protège ses petits. Faisant un mètre quatre-vingt sept, son visage rouge brique, sa moustache batailleuse et son dos vouté en font un spectacle impressionnant. Il porte un fusil à éléphant qu'il porte partout avec lui, et qu'il appelle affectueusement Mme Carruthers (en souvenir d'une gérante de pension qu'il a séduit durant la Grande Guerre). Les citoyens de la colonie qui le connaissent l'apprécient ou le détestent. Son ami le plus proche était Lord Byron Caulfield, qui a disparu lors d'un safari il y a quelques années.

Mont Kenya

Plus haut pic du Kenya, et deuxième d'Afrique, le mont Kenya atteint une hauteur impressionnante de 5 200 mètres au-dessus du niveau de la mer. Enneigé toute l'année à partir de 4 000 mètres d'altitude, il s'élève majestueusement sur la plaine équatoriale, visible sur des kilomètres dans toutes les directions quand les nuages ne voilent pas son sommet. Il est constitué de trois pics, dont seul le plus petit est accessible aux grimpeurs sans expérience de l'alpinisme. Au sommet, la température descend jusqu'à –10° la nuit.

Le volcan s'est formé il y a trois à quatre millions d'années. Aujourd'hui, le mont Kenya est découpé par une multitude de torrents et lacs de montagne, coulant des glaciers pour former des bassins et des cascades lors de leur descente vers les plaines. Sous la ligne nei-



Colonel Sir Henry Endicott (blanc)

62 ans, KCGB, DSO, etc.
(la modestie interdit d'en dire plus)

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

Tonitruer	90 %
Crédit	25 %
Lorgner	90 %
Discrétion	66 %
Pister	78 %
Métier : fabrication de pièges	88 %

Langues

Anglais	60 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	50 %
Couteau de chasse dégâts 1D6+1D4	85 %
Mme Carruthers dégâts 3D6+4	75 %

geuse, la végétation inclut des forêts de plantes grasses pouvant atteindre 9 mètres de haut, des mares d'eau et d'herbe qui gèlent pendant la nuit. Le niveau suivant, sur les pentes sud et est, où tombe la majorité de la pluie, est une jungle de nombreuses espèces de plantes rampantes, de fougères, d'orchidées et d'épiphytes. Plus bas encore se trouve un anneau de bambous qui se transforme progressivement en une forêt d'arbres. De nombreuses espèces d'animaux africains fréquentent les pentes élevées, et donc plus fraîches, de la montagne, dont les phacochères, les chiens sauvages, les bongos, les vautours, les rhinocéros et les léopards.

Le mont Kenya est situé au cœur du territoire Kikuyu. La tribu cultive ses pentes inférieures fertiles. Le côté nord produit du blé pour les colons blancs qui viennent de s'installer. Les Kikuyu vénèrent la montagne, il ne leur viendrait pas à l'idée de la gravir.

Chaîne/Forêt Aberdare

Les kikuyu de la région appellent cette forêt le Nyandarua ou « peau en train de sécher ». Elle reçut le nom Aberdare en l'honneur du président de la Royal Geographic Society en poste à l'époque de la découverte de la forêt en 1884. Comme le mont Kenya, les pentes inférieures sont cultivées par les Kikuyu. Atteignant 4 000 mètres, les pics sont couverts d'une jungle dense où il pleut fortement presque tous les jours durant la saison humide. Des landes sont éparpillées entre les forêts.

Situé à 130 km à l'ouest du mont Kenya, les Européens ont récemment installé des plantations de café et de thé sur les pentes est de la montagne. La faune comprend des bongos, des panthères noires, des éléphants, des rhinocéros, la rare antilope aux bois en spirale et les caméléons à trois cornes.

Montagne du Vent Noir

Cette sombre montagne conique est située dans la chaîne Aberdare, dissimulée dans la profonde forêt tropicale poussant sur les montagnes. Sur une paroi rocheuse abrupte, une piste étroite mène presque jusqu'au sommet, s'arrêtant à l'entrée d'une caverne. L'intérieur de la montagne est constitué de deux grandes salles. L'une est la caverne de la grande prêtresse du Culte de la Langue Sanglante, et l'autre le Grand Temple où Nyarlathotep apparait parfois. Les adorateurs de la Langue Sanglante vénèrent Nyarlathotep sous son travestissement du Hurleur dans les Ténèbres, ou Vent Noir. Les caractéristiques du Hurleur dans les Ténèbres se trouvent dans le *Chapitre 6 : Sociétés secrètes.*

La secte, accueillant principalement des Africains noirs, existe depuis des centaines d'années. Aujourd'hui, elle est dirigée par la grande prêtresse M'Weru. La secte a de vieilles racines en Égypte, étant liée à la Fraternité du Pharaon Noir basée au Caire. Elle a aussi de fortes relations avec le Culte du Ver Spiralé, actif à l'ouest du Kenya et au Congo. Peu d'Européens connaissent cette montagne.

M'Weru

La belle mais sanguinaire maitresse du Culte de la Langue Sanglante. Elle quitte rarement la Montagne du Vent Noir, où elle a accès à une pierre d'autel lui fournissant 400 points de magie. Tous ceux qui la connaissent ont peur d'elle, ce qui la rend immensément fière. Elle a vécu un temps à New York, où elle a évalué les voies du monde moderne, qu'elle a jugées enfantines, stupides et faibles. Elle ne perd pas de temps à négocier avec les intrus. Toutefois, si on la capture seule, elle peut essayer de se lier l'amitié avec ses ravisseurs, prétendant être une victime de la secte.

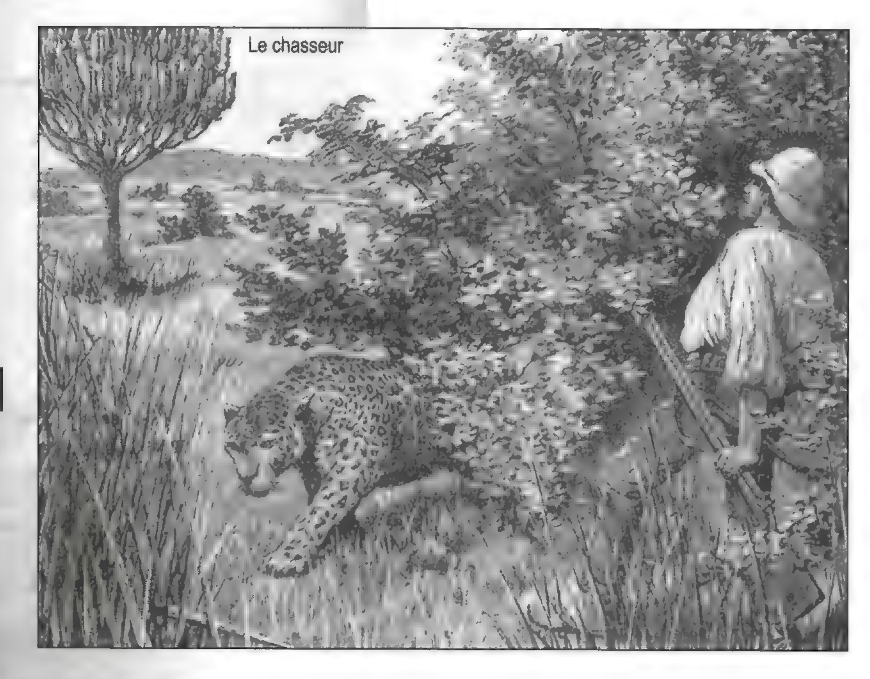
Un projet en cours de M'Weru consiste à enlever l'enfant oracle samburu, sur les terres shaba. Elle est intriguée par cette petite fille qui en sait tant sur le côté sombre de l'histoire africaine. M'Weru craint que si elle ne kidnappe ou ne tue pas l'oracle la première, l'un de ses ennemis pourrait la prendre avant elle. Kidnapper l'enfant s'avère problématique. Les moran des Samburu protègent bien l'oracle contre les assassins. M'Weru projette maintenant d'envoyer une armée de ses adorateurs déclencher une guerre contre les Samburu pour atteindre son but.

Gardes du corps de M'Weru

Cette dame fascinante est toujours accompagnée de dix adorateurs musclés, armés jusqu'aux dents. Ils sont tous identiques, partageant les caractéristiques suivantes. M'Weru préfère qu'il en soit ainsi. (Cf. caractéristiques page 84)

Vallée du Rift

Cette longue cicatrice court sur 6 000 kilomètres du Mozambique au Protectorat du Tanganyika et du Kenya aux pics abyssiniens des hauts plateaux éthiopiens. Elle a été formée par soulèvement et déchirure de la croute terrestre, un processus entamé il y a 20 millions d'années et qui continue encore de nos jours. Sur le pourtour de la vallée, des éruptions de lave ont créés les magnifiques pics du mont Kenya et du Kilimanjaro. Au Kenya, la vallée du Rift traverse le pays, bordé par Nairobi et les montagnes Aberdare à l'Est et le lac Victoria à l'Ouest.


Le chasseur

Trois sorts

Injonction de la Langue Sanglante

Lancer ce sort particulièrement atroce coûte 4 points de magie, 1D6 points de Santé Mentale et prend 1 round de combat. Le lanceur oppose ses points de magie actuels à ceux d'une victime désignée, qui doit être en vue et à portée de voix. En cas de succès, la bouche de victime se referme en 3 rounds, les lèvres se scellant pour ne laisser qu'une paroi de chair ; cela coûte 1/1D6 points de Santé Mentale. Le sort n'inflige pas de dégâts physiques, mais le sujet ne peut plus parler ni manger, quoiqu'il puisse encore respirer par le nez. Ce sort est souvent employé contre d'autres sorciers pour réduire leur pouvoir ou contre des prisonniers pour les faire taire. Une personne connaissant ce sort peut en inverser les effets avec le même coût en points de magie et en Santé Mentale. La chirurgie ou un couteau a les mêmes effets, mais avec un prix sur les points de vie et éventuellement l'APP de la victime.

Contacter une Divinité/Messager Masqué

Contacte une version particulière de Nyarlathotep appelée le Messager Masqué. Prenant l'apparence d'une femme africaine, sa peau donne l'impression de suinter de l'acide. Elle n'a pas la moindre pilosité. Elle porte souvent une robe blanche partiellement dissoute par l'acide et un large masque de bronze sans traits à l'exception de fentes pour ses deux yeux noirs. Les caractéristiques du Messager Masqué sont fournies dans le *Chapitre 6 : Sociétés secrètes.*

Contacter une Divinité/ Nyarlatophis
Contacte une version particulière de Nyarlathotep appelée le Nyarlatophis. Cet aspect prend l'apparence d'un jeune homme athlétique et vigoureux habillé comme un pharaon, ou d'un homme au visage vacant, rempli d'un vide contenant des étoiles et des galaxies. Les caractéristiques de Nyarlatophis sont fournies dans le *Malleus Monstrorum.*

L'extrémité sud de la vallée du Rift est constituée de savane, de lacs, de rivières et de quelques déserts, tandis que le nord est fait d'une savane plus aride et de déserts. Des quasi-jungles se trouvent dans la région au nord du lac Victoria. D'autres paysages uniques comprennent des sources chaudes d'eau saturée en minéraux et des eaux riches en carbone où les algues poussent en abondance, nourrissant les flamands roses par centaines de milliers.

Puits du chakota

À l'origine, ce vieux puits asséché à proximité du village de Thika était un lieu sacré pour le culte de la Langue Sanglante, qui sacrifiait ses ennemis à l'étrange créature vivant au fond du puits de 9 mètres de profondeur. Pour des raisons inconnues, le site fut abandonné et oublié, du moins jusqu'à ce que les terres soient achetées par un fermier britannique, Justin Crest, qui y créa une plantation de café en 1910. Il découvrit rapidement que ses plantations ne survivaient jamais longtemps. Ses ouvriers kikuyu lui dirent que la terre était maudite par une créature appelée un chakota. Un des contremaîtres de Crest finit par lui montrer le puits et la créature et par lui dire que Crest aurait à faire un sacrifice à la créature pour qu'elle ne boive pas toute l'eau souterraine, ce qui explique la mort des plantations. Au début, Crest ne voulait pas le croire. Mais quand un enfant africain de l'un des ouvriers tomba accidentellement dans le puits et fut dévoré, les plantations prospérèrent pendant quelques semaines, jusqu'à ce que la créature ait à nouveau soif.

Crest était désespéré ; il exigea que ses ouvriers sacrifient leurs enfants. Pendant un temps, ils acceptèrent. Finalement, Crest apprit qu'il aurait à sacrifier sa propre famille s'il voulait conserver la coopération de ses ouvriers kikuyu. Crest finit par accepter, ce qui le fit basculer dans la démence. Il expliqua aux autorités que sa famille avait été prise par des lions, un mensonge qui fut facilement accepté. Aujourd'hui, Crest doit nourrir le chakota d'un sacrifice au moins une fois par mois, parfois de ses ouvriers à peine consentants, mais sinon de visiteurs extérieurs. Par contre, son café est considéré comme l'un des meilleurs produits dans le pays.

Justin Crest

Perdant ses cheveux et ses nerfs, Justin Crest peut à peine se contenir. Il craint les conséquences s'il réfléchit trop à ce qu'il a dû faire pour arriver à ses fins, ce qu'il ne fait donc pas. De plus, il estime être déjà allé trop loin. Il entend encore les cris de sa femme et de sa fille, maintenant piégés à l'intérieur de la créature, mais il sait qu'il n'y a aucun moyen de les faire revenir. Si quelqu'un ne l'arrête

Création de Chakota

Ce rituel magique prend quelques heures à lancer. Une personne consentante est consommée et transformée en un jeune chakota. Le sort coûte 1D8 de Santé Mentale à tous les participants. Le nombre de points de magie est variable ; ceux qui connaissent le sort peuvent en dépenser autant qu'ils le souhaitent, les autres ne peuvent en offrir qu'un. Les chances de succès sont un pourcentage égal au POU de la personne consentante plus les points de magie dépensés. Si le sort échoue, la personne consentante meurt. Quand un chakota est créé, il doit se nourrir. Après avoir dévoré quelques victimes, il peut se débrouiller par lui-même.



M'Weru (noire)

26 ans, grande prêtresse de la Langue Sanglante

APP	18	Prestance	90 %
CON	20	Endurance	100 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 15
Santé Mentale 00

Compétences

Négociation	80 %
Bluff	90 %
Mythe de Cthulhu	35 %
Baratin	60 %
Se Cacher	70 %
Exciter les foules	95 %
Sciences occultes	50 %
Persuasion	70 %
Discrétion	95 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	55 %
Gikuyu	90 %
Kalenjin	58 %
Kiswahili	95 %
Luo	58 %
Masaï	54 %

Attaques
Corps à corps : bagarre 50 %
dégâts 1D3
Dague 50 %
dégâts 1D4
Pranga 30 %
dégâts 1D6+2

Sorts du Mythe
Appeler/Congédier Cthugha, Injonction de la Langue Sanglante, Contacter un Chthonien, Contacter une Divinité/Nyarlathotep (Langue Sanglante), Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Divinité/Yig, Créer un Zombie, Domination, Terrible Malédiction d'Azathoth,Enchanter un sifflet, Poing de Yog-Sothoth, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Envoyer des Rêves, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Signe de Voor,

Sorts tribaux
Contrôler une colonne de fourmis légionnaires, Contrôler un mamba vert, Contrôler un léopard, Contrôler un atèle, Contrôler un rat. Et d'autres sorts à la discrétion du gardien.

Gardes du corps de M'Weru

APP	10	Prestance	50 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	01	Connaissance	05 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+3
Points de Vie	17
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	85 %
- saut	60 %
- nage	50 %
Se Cacher	65 %
Écouter	50 %
Discrétion	55 %
Trouver Objet Caché	60 %
Pister	75 %

Langues

Anglais	01 %
Gikuyu	50 %
Kiswahili	30 %

Attaques

Corps à corps : bagarre	80 %
dégâts 1D3+1D6	
Pranga	90 %
dégâts 1D6+2+1D6	
Massue	85 %
dégâts 1D10+1D6	
Lance de jet	75 %
dégâts 1D10+1D3	

Chakota
Race Inférieure de Serviteurs

Formes inhumaines, à demi-vues, à demi-devinée,
À demi solides et à demi éthérées,
Descendant depuis des vides sans étoiles baillant
Aux cieux, vers ses murs blancs et grouillant
H.P. Lovecraft, *The Outpost*

Un chakota est composé de douzaines de visages humains sur une masse vermiforme, un cylindre imposant de muscles maladifs aux veines violettes. Les visages pleurent, crient et geignent tout leur chagrin. Le chakota est plus ou moins mobile, mais il ne peut s'échapper du puits où il est souvent conservé.
Les visages d'un chakota sont ceux ne ses victimes. Chaque nouveau visage apparait environ deux heures après l'ingestion. Un chakota tue en mordant et mangeant avec sa multitude de bouches. Il n'y a pas de limite au nombre de victimes que cette créature peut faire, car son corps grandit sans cesse. Un investigateur voyant le visage d'une personne connue peut subir une perte de Santé Mentale doublée ou même triplée.
Les caractéristiques d'un chakota dépendent de son nombre de visages. Chaque visage donne un point de FOR et de TAI. Ses CON et POU sont égaux à sa FOR. La DEX est toujours de 3 et son déplacement toujours de 4.

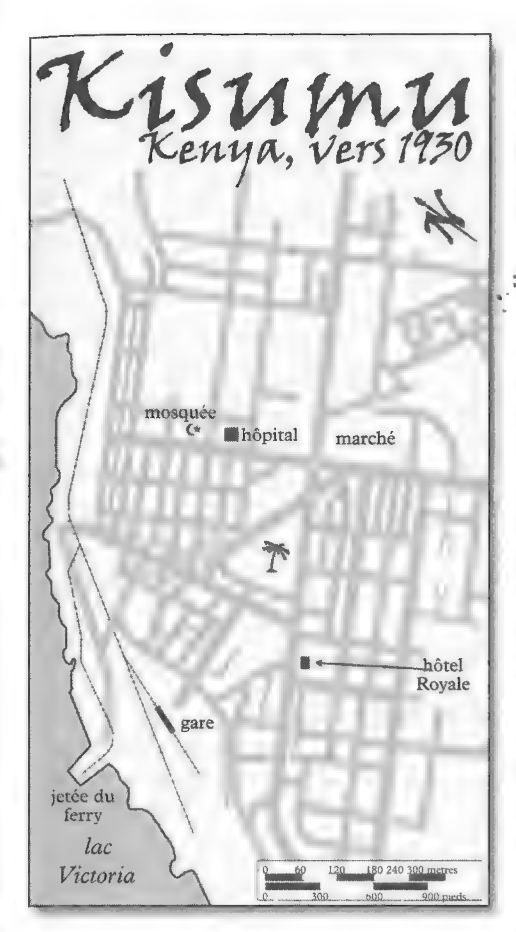
Attaques et effets spéciaux. Chaque tête peut tenter une attaque de morsure. En cas de succès, les mâchoires se referment sur la victime, la retenant près du chakota. La victime peut effectuer un test opposé de FOR contre FOR sur la table de résistance, mais au prix automatique d'un point de dégâts par paire de mâchoires le mordant. Considérez que chaque paire de mâchoire a une FOR de 1, faites le total des morsures et utilisez le résultat sur la table de résistance ; n'utilisez pas la FOR du corps du chakota. Pour chaque attaque réussie, retirez un point de vie à la cible. Toute personne mordue par un chakota perd automatiquement 1D10 points de Santé Mentale, sans jet de Santé Mentale. À la discrétion du gardien, le chakota peut retenir une seule cible à la fois ou jusqu'à trois, selon la situation. Le chakota essaye de dévorer la première cible avant de se tourner vers la seconde ; il lui faut seulement six rounds ou moins pour digérer.

Chakota, esprit aux mille visages

Caractéristique	jet	moyenne
CON	= FOR	35
DEX	3	3
FOR	10D6	35
TAI	10D6	35
INT	1D3	2
POU	= FOR	35
Mouv	4	
Impact	N/A	
Points de Vie	35	

Attaques
Morsure 30 %
dégâts 1D3 par visage, 1D8 visages par cible
Armure : Le chakota est immunisé contre les armes à feu, les gourdins et les couteaux, mais le feu, la magie et l'électricité peuvent le blesser. Si les bouches sont recouvertes, il peut suffoquer dans la terre ou sous l'eau.
Sorts : Aucun
Perte de SAN : Voir un chakota cause une perte de Santé Mentale de 2/1D20. Entendre sa plainte coûte 1/1D8 points supplémentaires, mais seulement la première fois.





pas bientôt, Justin va se suicider d'un coup de carabine dans la tête. C'est le seul moyen qui lui reste de retrouver la paix.

Plaine du Serengeti

Cette vaste plaine, au milieu de la vallée du Rift, entre le Kenya et le Protectorat du Tanganyika, s'étend à perte de vue. Quasiment dépourvue d'arbres, elle abrite des millions d'animaux à sabots, constamment en déplacement pour trouver de nouveaux endroits où paître, constamment guettés par les prédateurs. Les animaux migrateurs comprennent des zèbres, des gnous, des gazelles, des girafes, des éléphants et des antilopes. Parmi les prédateurs, on compte des lions, des guépards et des hyènes. Les migrations obligent les animaux brouteurs à traverser de nombreuses rivières et courants où certains meurent noyés ou happés par les crocodiles. Durant la journée, les températures peuvent monter jusqu'à 40°.
De tous les lieux merveilleux et exotiques que les investigateurs peuvent visiter au Kenya, la plaine du Serengeti est indubitablement l'une des plus spectaculaires et impressionnantes d'Afrique.

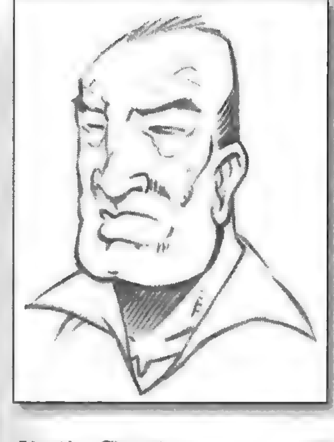
Lac Victoria

Le lac Victoria est aussi grand que l'Irlande. C'est le plus grand lac d'Afrique et le deuxième au monde. Contrairement aux lacs de la vallée du Rift, les eaux du lac sont peu profondes, 180 mètres au maximum. La pluie tombant lourdement au centre du lac, le niveau de l'eau peut monter d'un coup sans signe avant-coureur, inondant les terres alentours.
Plus de trois cent espèces de poissons vivent dans le lac, beaucoup endémiques. Les nuages blancs sur l'eau, que l'on confond souvent avec de la fumée, sont en fait des nuées de milliards de moucherons. Les bilharzies sont courant dans le lac (cf. *Maladies tropicales*, au début de ce chapitre), ils s'attrapent facilement en se baignant ou en se promenant sur le bord. Les autres dangers comprennent les hippopotames et les crocodiles qui patrouillent le rivage.

Kisumu

La ville de Kisumu a été fondée par les Britanniques lorsque chemin de fer ougandais a atteint les rives du lac Victoria en 1901. Avec une population de 16 000 Africains et 3 000 Européens, c'est la troisième ville du Kenya. Contrairement à Nairobi, il y fait chaud et humide. Les alentours sont faits d'une pente plate, descendant doucement vers les rives du plus grand lac d'Afrique. Pas aussi plaisante que Nairobi ou Mombasa, on sent que la ville est une colonie en développement.

Chakota



Justin Crest (blanc)

36 ans, producteur de café dément

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	05

Compétences

Négociation	30 %
Métier : agriculture	40 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Conduite	50 %
Sciences occultes	20 %
Sciences de la vie : - histoire naturelle	30 %

Langues

Anglais	50 %
Gikuyu	20 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3	50 %
Carabine calibre 12 dégâts 4D6/2D6/1D6	50 %

Sorts du Mythe
Création de Chakota

Lieux remarquables

Jetée du ferry. Des bateaux à vapeur transportant des marchandises et des passagers partent de cette jetée quotidiennement, reliant les villes d'Entebbe en Ouganda et de Mwanza au Protectorat du Tanganyika. Les ferrys partent tôt le matin, atteignant leur destination en fin d'après-midi.

Gare. À cinq minutes de marche de la jetée, la gare est le terminus du chemin de fer ougandais jusqu'en 1931. Des trains partent chaque jour pour Nairobi, quittant Kisumu le soir pour arriver le matin.

Marché. L'un des plus grands marchés du Kenya. La plupart des marchands sont Gusii ou Luo, vendant du poisson, des patates et d'autres aliments de base. Les textiles, comme dans d'autres parties de l'Afrique, sont un autre produit courmment vendu.

Hôtel Royal. Jumeau de l'hôtel Castel à Mombasa, cet établissement a une façade d'un blanc éclatant, une terrasse ouverte et des parquets en bois polis. Les tarifs vont de £1 à £3 ($4 à $12) la nuit pour une chambre, en fonction de sa qualité. Les chambres du premier étage sont généralement meilleures et plus chères que celles du rez-de-chaussée.

Hôpital. Seul hôpital à des kilomètres à la ronde, il est toujours bondé d'Européens et d'Africains espérant un traitement pour leurs maux. La plupart sont atteints de maladies, dues à l'humidité tropicale.

Déserts du nord

Pour les colons blancs, c'est la région la moins explorée et la moins comprise du pays, demeure des Samburu, des Turkana et d'autres groupes tribaux mineurs. Survivant dans des conditions difficiles, ces populations n'ont pas été beaucoup touchées par l'arrivée des Européens. Elles ont conservé leurs modes de vie traditionnels. Dans les années 20 et 30, de nombreuses tribus n'ont pas encore eu de contact direct avec des blancs.
La majeure partie de la région est un désert de broussailles entrecoupé de luggas, des lits de rivières asséchées où explose une vie brève mais violente à chaque ondée. Il y a des volcans éteints ou en sommeil, des canyons, des montagnes escarpées, des oasis de végétation luxuriante et d'immenses îles de montagnes forestières entourées de désert de sable. Les animaux courants dans la région sont les zèbres, les girafes et les chameaux domestiques.

Territoire shaba

À environ 80 km au nord du mont Kenya, sur les berges de l'Ewaso Nyiro, se trouve une région de désert de broussailles et de savane ouverte brisée par quelques collines éparses. Une rivière coule toute l'année dans ce que l'on appelle localement le territoire shaba. L'eau attire la plupart des espèces de gros animaux africains ainsi que plusieurs communautés de la tribu des Shaba. Comme il y a peu de terres arables, rares sont les


Desert de broussaille du territoire shaba

Européens à s'être installés là pour cultiver les céréales.
Dernièrement, une tribu a acquis une certaine réputation : les Ibenkeya. Forts d'une trentaine de familles et de plus de cinq cent bovins, ils sont dirigés par le chef Kathegu. Ce n'est cependant par leur chef qui rend cette tribu célèbre, mais plutôt sa jeune fille Raziya, que l'on connait sur des centaines de kilomètres comme l'enfant oracle. Elle possède une sagesse dépassant le nombre de ses années, une connaissance poussée des mondes des esprits et du dessous, et un savoir étendu de l'histoire des Anciens Peuples (le nom qu'elle donne aux Grands Anciens). Des Africains viennent d'aussi loin que l'Abyssinie, le Congo belge, ou le Protectorat du Tanganyika pour recevoir ses enseignements. Ils rencontrent généralement une petite fille joueuse, qui parle avec nonchalance, comme si elle n'avait rien de spécial.
Les enseignements de la jeune Raziya ne sont pas bien reçus par tous. L'homme-médecine de Kathegu a été banni de la tribu il y a six mois, après avoir tenté d'empoisonner la fille du chef, de peur qu'elle le remplace. À plusieurs reprises, les fidèles des cultes de la Langue Sanglante et du Ver Spiralé ont tenté de la kidnapper ou de la tuer. Kathegu ne comprend que trop bien la menace posée par les deux cultes. Il envisage de s'unir avec d'autres tribus dans le dessein d'abattre le règne de terreur des cultes en leur déclarant la guerre. Mais il s'inquiète aussi pour sa fille. Il l'aime beaucoup, tout en s'interrogeant sur l'origine de son savoir. Si on lui demandait ce qu'il craint le plus au monde, et qu'il répondait honnêtement, il dirait Raziya, sa propre fille.
Raziya a un terrible secret. La région est rongée sur des kilomètres par les nombreuses cavernes qui mènent dans les profondeurs, dans le monde souterrain des goules (cf. *Chapitre 6 : Société secrètes*). Depuis des millénaires, les goules kidnappent des gens pour les emmener sous terre. Ils volent aussi les cadavres abandonnés dans la nature par les Samburu, quand des membres de leur tribu meurent. Globalement, les goules sont restées discrètes et invisibles. Mais récemment, un enfant-goule appelé Jokan s'est fait une nouvelle amie : Raziya. Ils jouent ensemble la nuit, échangent des histoires et imaginent ce qui se passerait s'ils échangeaient leur place. Jokan prétend être le fils d'un roi ; il rêve que, lorsqu'il sera plus vieux, Raziya l'épousera et qu'ils descendront tous les deux dans le monde du dessous pour régner sur les royaumes des goules.
Pour l'instant, personne n'a surpris Raziya et Jokan à jouer ensemble. Souvent, ils disparaissent dans les cavernes. Si Jokan est découvert, il sera chassé et tué par les moran de Kathegu. Si cela se produit, les goules se vengeront. Elles rendront peut-être visite à Khategu pour exiger que Raziya les accompagnent en dédommagement. Sinon, leurs représailles prendront la forme d'une guérilla contre Kathegu, jusqu'à ce que chaque homme, chaque femme et chaque enfant de sa tribu soit mort ou prisonnier.

Kathegu

Kathegu est plus mûr que son âge ne l'indique, avec de bonnes raisons. Non seulement il doit s'assurer que sa tribu et son troupeau trouvent les bonnes pâtures et trous d'eau pour les sustenter, mais il vit sur une terre où ses gens disparaissent depuis aussi longtemps qu'il peut s'en souvenir, jusqu'au temps de ses lointains ancêtres. Il craint également qu'une autre créature, le Hurleur Rampant, qui hante les terres plus au nord, ne s'incruste sur son territoire.
Ces problèmes perdent en importance quand il regarde sa fille Raziya et ses connaissances surnaturelles. Bien que ses dons aient apporté du commerce avec les autres tribus faisant un long voyage pour lui demander conseil, des ennemis sont aux aguets qui veulent la



Kathegu (noir)

44 ans, chef tribal samburu

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Culture artistique :	
- danse tribale	60 %
- tambour tribal	65 %
Négociation	40 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Premiers Secours	30 %
Se Cacher	45 %
Athlétisme : saut	30 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	55 %
Orientation	60 %
Sciences occultes	25 %
Persuasion	70 %
Psychologie	45 %
Discrétion	35 %
Trouver Objet Caché	60 %
Pister	65 %

Langues

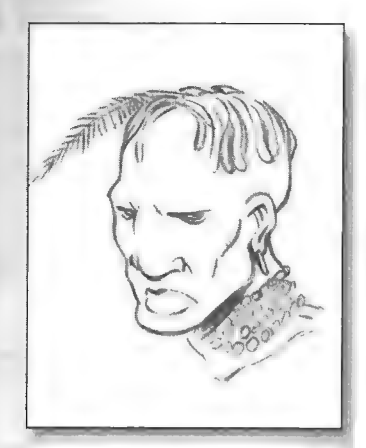
Anglais	35 %
Kiswahili	25 %
Sambaru	65 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	70 %
Couteau à lame en fer dégâts 1D4+2+1D4	65 %
Lance longue dégâts 1D10+1+1D4	80 %

Solliciter la sagesse de l'enfant oracle

Les investigateurs peuvent chercher Raziya l'enfant oracle pour les aider dans leurs investigations. Pour cela, ils doivent se rendre dans le territoire shaba, un voyage qui peut prendre plusieurs semaines. Il leur faut ensuite négocier avec le chef Kathegu avant qu'il ne les autorise à s'approcher de sa fille. Il doit d'abord leur faire confiance, ce qui peut prendre la forme d'une mission à accomplir pour tester leur loyauté, comme se renseigner sur la secte de la Langue Sanglante ou du Ver Spiralé, ou tuer le Hurleur Rampant en liberté plus au nord. Il peut demander quelque chose de plus ordinaire, comme des marchandises que son peuple ne peut pas facilement obtenir ou fabriquer lui-même, comme du fil de fer, des coquillages ou même des armes à feu (il souhaite mener une guerre après tout). Il peut même demander aux aventuriers de rester avec lui dans son village pour une longue période, afin d'évaluer leur intégrité tout en apprenant auprès d'eux.
Quand les investigateurs sont enfin autorisés à parler à Raziya, un seul d'entre eux peut lui parler à la fois. Lors des rencontres dans sa tente, elle est entourée de gardes du corps moran et de membres de la famille proche. Elle répond à trois questions au plus pour les investigateurs, avec autant de détails que possible. Si les questions ont trait au Mythe de Cthulhu, elle a 15% de chances de connaître la réponse. Si elles ont a voir avec l'Afrique et d'autres secrets normaux du continent, ses chances de connaître la réponse passent à 75%. Si les investigateurs se sont faits des ennemis des différents cultes agissant en Afrique, elle peut les prévenir.



Raziya (noire)

9 ans, l'enfant oracle

APP	14	Prestance	70 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	05	Corpulence	25 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	–3
Points de Vie	08
Santé Mentale	70

Compétences

Culture artistique :	
- danse tribale	30 %
- tambour tribal	30 %
Athlétisme	40 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Premiers Secours	20 %
Se Cacher	75 %
Sciences humaines :	
- histoire	60 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	15 %
Sciences occultes	75 %
Persuasion	30 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Langue des goules africaines	35 %
Anglais	05 %
Kiswahili	05 %
Sambaru	50 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 50 %
dégâts 1D3–1D6

Sorts

Contacter une goule

tuer ou la kidnapper. Il sait que son pire ennemi est le Culte de la Langue Sanglante. Il aimerait former une armée de tous les guerriers de toutes les tribus voisines pour combattre le culte. Malheureusement, presque tous les chefs auxquels il parle sont trop peureux pour affronter le culte. Il sait seulement que les terres sacrées de la secte se trouvent quelque part dans les montagnes Aberdere. Kathegu a un besoin désespéré d'alliés de confiance.

Raziya

Cette petite fille naïve est aussi jolie et mignonne que la plupart des enfants de son âge. Elle ne voit rien de mal à jouer avec une créature étrange qu'elle considère comme son ami, mais elle sait qu'elle ne doit pas révéler l'existence de Jokan. Elle a aperçu les ombres des autres de son espèce dans les cavernes, et ils la terrifient. Les connaissances de Raziya s'étendent à tous les pays d'Afrique, uniquement basées sur les histoires que Jokan lui raconte. Sa connaissance du Mythe de Cthulhu est toute aussi profonde, pour la même raison.

Jokan (goule)

Le gardien est encouragé à garder incertaine la véritable nature de Jokan aussi longtemps que possible, si possible au point que les joueurs commencent à croire que Jokan n'est rien d'autre que l'ami imaginaire de Raziya. Bien qu'il mange des cadavres humains, Jokan n'est pas sauvage par nature ; en tant qu'enfant goule, il a peur des humains adultes. Il est bien ce qu'il dit être : le fils d'un roi goule. S'il est tué, la colère venant du monde du dessous sera terriblement sanglante. Sa grande connaissance du monde du dessous, du monde de la surface et du Mythe lui viennent de ses nombreux professeurs qui lui enseignent ces matières.

Lac Rudolf

Cette longue et étroite étendue d'eau va du Kenya à l'Abyssinie. Elle fait 250 km de long et 50 km au point le plus large. Les Turkana vivent le long de ses rives, survivant grâce au poisson qu'ils attrapent dans ses eaux. Les crocodiles du Nil prospèrent dans le lac, croquant joyeusement aux humains qui décident de s'y baigner.

Le Hurleur Rampant

Un monstre affamé et destructeur errent en liberté dans les déserts du nord du Kenya depuis de nombreux mois, invoqué par un sorcier du culte du Ver Spiralé. Il a tué son invocateur, qui était trop faible pour le contrôler. Maintenant, il détruit la faune, le bétail et les peuples Turkana et Samburu sans discrimination. Les guerriers des deux tribus ont tenté de tuer le monstre, mais tous ceux qui ont essayé ont échoué. La rumeur de l'existence de cet étrange animal a atteint Nairobi. Des chasseurs blancs envisagent de pister, tuer et dépouiller la bête.



Le hurleur Rampant

Hurleur Rampant, Race Supérieure de Serviteurs

La jungle explosa. Une silhouette géante, de taille vaguement humaine, tendit ses maigres bras griffus sur le soldat en fuite, le souleva et le déchira en deux comme un morceau de papier. La créature enfonça la moitié supérieure du bakongo dans sa bouche en groin, un réceptacle de dents fines comme des aiguilles, à la façon d'un cactus l'endroit à l'envers. Tout le corps de la créature trembla comme une mare de boue noire, explosant en geysers de bitume chaud. Là où la créature touchait le corps démembré du bakongo, la peau de l'homme bouillonnait, se cloquait et noircissait. Le Hurleur Rampant était plus gros qu'un éléphant, mais ce n'était visible qu'à travers ses longs membres et ses jambes pesantes. Pourtant il se déplaçait avec la grâce et la vitesse d'un guépard, renversant les arbres avec la force d'une tornade. Sa puanteur rappelait l'ammoniaque. L'œil unique de la créature, noir et ovale, semblait tout regarder, comme s'il comptait combien de personne il lui restait à dépecer. Elle vit son propre visage se réfléchir sur l'œil, le seule surface lisse sur le corps de la créature. Elle vit sa propre peur.

David Conyers, *Hurleur Rampant*

Ces créatures sont connues dans le Congo et peut-être d'autres régions de l'Afrique où les prêtres du culte du Ver Spiralé les invoquent couramment pour des missions importantes. Cela nécessite un hôte humain qui doit manger un morceau de chair de Nyarlathotep durant un rituel spécial, ce qui déclenche la transformation. Plusieurs jours plus tard, quand l'hôte humain est entièrement recouvert d'une peau graisseuse, noircie, cloquée et collante au toucher, le Hurleur Rampant se libère en détruisant ce qui reste de l'humain. La transformation en Hurleur Rampant coûte à l'hôte 2/1D10 points de Santé Mentale par jour. La créature se déplace très rapidement, même à travers des sous-bois épais, d'un pas lourd, presque en rampant, d'où son nom.
Si on les laisse en paix et loin de l'eau, certains Hurleurs Rampants atteignent une taille énorme, doublant leurs caractéristiques de FOR, de CON et de TAI.

Contrairement aux autres serviteurs, le Hurleur Rampant reste sur terre jusqu'à ce qu'il soit détruit. Il poursuit ses adversaires sans relâche, les pourchassant pendant des jours et des semaines si nécessaire. Les décorations sur les Masques d'Ahtu ressemblent aux Hurleurs Rampants, au point que l'on pense que les deux entités sont liées.

Autres caractéristiques. L'eau est le moyen le plus efficace de détruire un Hurleur Rampant, mais de vastes volumes sont nécessaires. Une averse d'une heure retire de façon permanente un point de CON au Hurleur. S'il nage à travers un lac ou une rivière, il perd aussi un point de CON. L'eau est l'élement qui finit par renvoyer la créature sur sa dimension en la dissolvant lentement.

Attaques et effets spéciaux. Chaque round, un Hurleur Rampant attaque avec ses deux griffes ou avec une seule morsure. Les blessures qu'il inflige noircissent, cloquent et bouillonnent, formant des infections à l'aspect de bitume qui ne guérissent jamais.
Les cris d'un Hurleur Rampant ressemblent à ceux d'un animal mourant, massacré de la pire des façons. On ne peut pas éviter les sons en se bouchant les oreilles, car ils résonnent directement dans la tête de la victime. Il est impossible de percevoir d'autres sons tant que la créature hurle ... et elle peut hurler longtemps, pendant des heures ou plus si elle le souhaite.

Hurleur Rampant, serviteur du Ver Spiralé

Caractéristique	jet	moyenne
CON	4D6+12	26
DEX	4D6+12	26
FOR	5D6+18	35–36
TAI	4D6+12	26
INT	3D6+6	17-18
POU	5D6	17-18
Mouv	11	
Impact	+3D6	
Points de Vie	26	

Attaques
Hurlement 100 %
La victime ne peut plus utiliser les compétences Écouter ou de communication tant que dure le hurlement.
Morsure 70 %
2D8+imp plus perte permanente de 1D3 de CON et d'APP dus au noircissement de la peau et aux cloques.
Griffes 70 %
1D10+imp plus perte permanente de 1D3 de CON et d'APP dus au noircissement de la peau et aux cloques.
Armure : 2 points de peau graisseuse, de plus il subit des dégâts minimums sur des réussites spéciales. Un Hurleur Rampant régénère 2 points de vie par round tant qu'il est vivant. Dans notre dimension, les Hurleurs Rampants perdent un point CON permanent en étant exposé à de grandes quantité d'eau, par exemple lors d'une averse de plusieurs heures ou en traversant une grande rivière à la nage.
Sorts : Un Hurleur Rampant a une chance égale à INT x2 de connaître 1D6 sorts.
Perte de SAN : Voir un Hurleur Rampant cause une perte de Santé Mentale de 2/1D20. Entendre son hurlement coûte 0/1D3 points de Santé Mentale.



Jokan (goule)

11 ans, ami mangeur de chair

CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	07	Corpulence	35 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 10

Compétences
Creuser 60 %
Athlétisme 75 %
- saut 50 %
Mythe de Cthulhu 16 %
Se Cacher 45 %
Sciences humaines : histoire 80 %
Écouter 60 %
Sciences occultes 85 %
Sentir les corps en décomposition 70 %
Discrétion 90 %
Trouver Objet Caché 60 %

Langues
Arabe 25 %
Langue des goules africaines 65 %
Anglais 15 %
Kiswahili 25 %
Sambaru 60 %

Attaques
Griffes 50 %
dégâts 1D6
Morsure 40 %
dégâts 1D6 + inquiétude automatique

Armure
Les armes à feu et les projectiles infligent la moitié des dégâts indiqués par les dés, en arrondissant à l'entier supérieur.

Sorts
Contacter une goule

Perte de Santé Mentale
Voir Jokan provoque une perte de Santé Mentale de 0/1D6



Bestiaire africain



Bestiaire africain

L'Afrique est connue pour ses animaux sauvages. Trente-deux sont présentés ici. Certains ont déjà été présentés dans d'autres ouvrages, mais leurs descriptions ont été développées et adaptées au Kenya.

La faune africaine est l'une des plus diverses et variée du monde. Pour ce qui est des gros animaux, aucun autre continent n'arrive à sa cheville. Ils sont souvent dangereux. Les investigateurs se dirigeant vers l'intérieur risquent de se retrouver face à face avec plusieurs des animaux de ce chapitre, la plupart existant dans tous les coins de l'Afrique au sud du Sahara. Beaucoup de ces animaux ont été adaptés et développés d'après l'*Appel de Cthulhu*, tandis que d'autres sont nouveaux.

Les habitats, tels que décrits dans le chapitre précédent, sont donnés pour chaque animal, indiquant les types de terrains où ils vivent.

Antilope, plusieurs espèces

L'Afrique compte de nombreuses espèces d'antilopes, se différenciant par la taille, le coloris, la forme des cornes, la physiologie et le régime alimentaire. Presque toutes les antilopes vivent en troupeau, utilisant le nombre comme une protection contre les prédateurs comme les lions, les léopards et les humains.

Les espèces d'antilopes comprennent le bongo (Tragelaphus eurycerus), de grandes antilopes aux cornes courtes, d'un brun acajou rayé de blanc. Les gazelles de Grant (Gazella granti) sont d'un brun sable à l'arrière, avec un ventre et des flancs plus clairs et de longues cornes courbes. Le grand koudou (Tragelaphus strepsiceros) sont de grosses antilopes gris pâle ; contrairement aux autres antilopes, elles vont en petit troupeau ou seules. De taille moyenne, l'impala (Aepyceros melampus) est une antilope commune à la fourrure brun clair, une rayure noire courant au centre de son dos. L'Oryx (Oryx gazella callotis) sont de grands faons couleur sable avec des marques noires et de longues cornes droites. La gazelle de Thomson (Gazella thomsonii) est l'une des plus petites gazelles d'Afrique ; elle a des cornes courbes, le dos brun et le ventre blanc, séparés par une bande de poils noirs.

Les antilopes ne font qu'une attaque chaque round. Lorsqu'elles fuient, elles peuvent effectuer une ruade avec des chances de succès divisées par deux.

Antilope africaine

Caractéristique	jet (petite)	moyenne
CON	3D6	10–11
DEX	3D6+6	16-17
FOR	2D6+3	10
TAI	2D6+3	10
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	11
Impact moyen	+0
Points de Vie	11

Caractéristique	jet (moyenne)	moyenne
CON	3D6	10–11
DEX	3D6+6	16-17
FOR	2D6+4	11
TAI	3D6+2	12-13
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	11
Impact moyen	+0
Points de Vie	12

Caractéristique	jet (grande)	moyenne
CON	3D6	10–11
DEX	3D6+6	16-17
FOR	2D6+6	13
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	11
Impact moyen	+1D4
Points de Vie	14

Attaques

Coup de tête	35 %	dégâts 1D8+imp
Ruade	60 %	dégâts 1D6+imp

Armure
1 point de peau

Compétences

Athlétisme : saut	70 %
Sentir les prédateurs	35 %

Habitat
Savane, jungle, lac et rivière

Babouin, Papio cynocephalus

Les babouins sont des primates africains courants, avec un museau canin et une fourrure grise. Ils passent la majeure partie de leur temps sur le sol, en troupes allant jusqu'à 150 membres. Leurs journées sont passées à protéger leur territoire ou à chercher des insectes, des araignées ou des œufs d'oiseau à manger. Les babouins ont la réputation de piller les campements humains à la recherche de nourriture.

Babouin

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10–11
DEX	3D6+6	16-17
FOR	2D6	7
INT	1D6+1	4-5
TAI	2D3	4
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	–1D6
Points de Vie	8

Attaques

Morsure	40 %	dégâts 1D8

Armure
1 point de fourrure

Compétences

Hurler	70 %
Trouver Objet Caché	80 %

Habitat
Savane, jungle, lac et rivière

Chauve-souris, Pteropus livingstonii

Les roussettes se reposent la tête en bas durant la journée, accrochées à des arbres ou sous de larges feuilles pour se protéger de la pluie. Entre le soir et l'aube, elles deviennent bruyantes, emplissant les cieux par centaines à la recherche de fruits, leur nourriture préférée. L'espèce la plus grosse a une envergure d'un mètre. Des chauves-souris plus petites, certaines avec des ailes jaune terne ou orange, se nourrissent d'insectes. Les chauves-souris n'attaquent jamais les humains à moins d'être surpris ou acculées.

Roussette

Caractéristique	jet	moyenne
CON	2D6	7
DEX	1D6+18	21-22
FOR	2D4	5
TAI	2D4	5
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	sans objet
Points de Vie	6

Attaques

Morsure	40 %	dégâts 1D2

Armure
Aucune

Compétences

Repérer une proie par écholocation	75 %
Sentir les fruits	75 %
Trouver Objet Caché	75 %

Habitat
Savane, jungle

Buffle, Syncerus caffer

De tous les animaux africains, les buffles sont considérés comme étant les plus dangereux pour les humains, même s'ils les évitent généralement. Ces créatures se déplacent en troupeau de plusieurs centaines de têtes, en restant toujours près de l'eau. Territoriaux, ils restent à 50 kilomètres de leur habitat natal. Les mâles et les femelles ont des cornes incurvées qui s'élargissent et s'aplatissent, se rencontrant presque sur le front. Les mâles sont plus agressifs que les femelles.



Buffle

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6+10	20-21
DEX	2D6	7
FOR	4D6+20	34
TAI	4D6+20	34
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	12
Impact moyen	+3D6
Points de Vie	28

Attaques

Charge	30 %	dégâts 2D6+imp

Armure
5 points de peau et de muscle

Compétences

Sentir les ennemis	65 %
Trouver Objet Caché	75 %

Habitat
Savane, lacs et rivières

Potamochère, Potamochoerus porcus

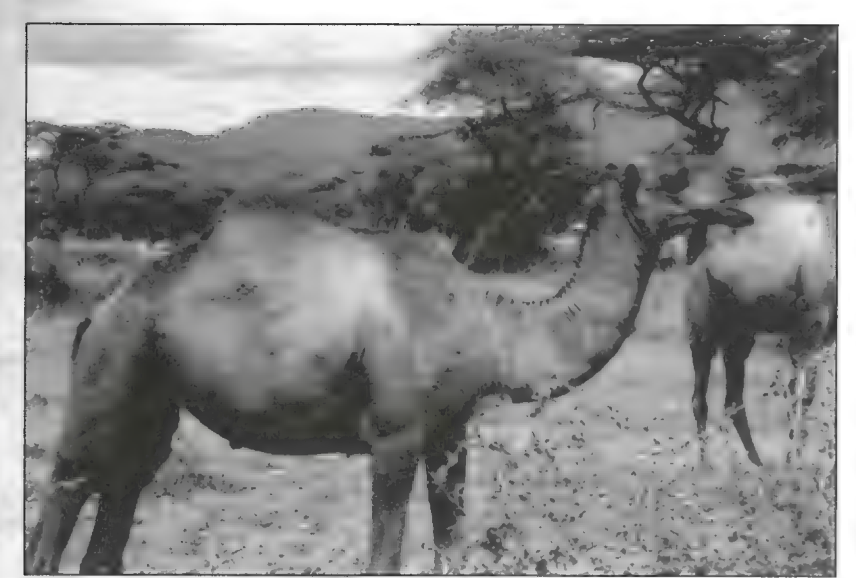
Animal commun dans les forêts denses, aussi appelé cochon de la brousse, le potamochère se déplace en petits troupeaux de vingt individus ou plus, constamment à la recherche de nourriture. Ces créatures se nourrissent des excréments d'autres animaux, obtenant des nutriments d'aliment à moitié digérés. Les Africains ne les domestiquent pas, mais les chassent.

Potamochère

Caractéristique	jet	moyenne
CON	2D6+6	13
DEX	2D6	7
FOR	2D6+4	11
TAI	2D6+4	11
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	+0
Points de Vie	12



Attaques

Défenses	30 %	dégâts 1D8+imp

Armure
3 points de poils, de peau et de muscle

Compétences

Sentir les ennemis	50 %

Habitat
Savane, jungle, lacs et rivières

Chameau (dromadaire), Camelus dromedarius

Originaires d'Arabie, les chameaux ont été introduit en Afrique lors de la conquête de l'Égypte par Alexandre le Grand (-400 à –300). Ils ont rapidement remplacé les chevaux en tant que premier moyen de transport, non seulement dans le Sahara, mais aussi plus au sud. Les chameaux sont idéalement adaptés au désert : leurs larges pieds leur permettant de marcher sur du sable mou ; leurs cils les aident à chasser le sable de leur yeux ; et surtout, ils peuvent rester 5 à 7 jours sans eau et perdre jusqu'à un tiers de leur masse corporelle sans que cela n'affecte leur performance, soit le double de la majorité des animaux. Quand ils boivent, ils le font vite. Ils sont capables d'avaler un tiers de leur poids en 10 minutes, y compris de l'eau salée. En raison de la graisse qui isole leur corps, ils suent très peu d'eau. Les réserves de graisse dans leur bosse peuvent les aider à tenir des mois sans nourriture.
Les chameaux arabes sont des bêtes de somme courante, particulièrement en Afrique du Nord. Ils peuvent porter jusqu'à 200 kilos et couvrir 65 km par jour avec un tel poids sur le dos.

Chameau (dromadaire)

Caractéristique	jet	moyenne
CON	4D6+18	32
DEX	3D6	10-11
FOR	4D6+18	32
TAI	4D6+21	35
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	+3D6
Points de Vie	10

Attaques

Morsure	25 %	dégâts 1D6
Ruade	10 %	dégâts 1D6+imp
Crachat (perte temporaire)	40 %	dégâts –1D6 APP

Armure
3 points de peau

Compétences

Survivre sans eau	85 %
Simuler la maladie	60 %

Habitat
Déserts, savane, lacs et rivières

Guépard, Acinonyx jubatus

Le guépard est l'animal terrestre le plus rapide au monde, capable d'atteindre une vitesse de 110 km/h. Le guépard est le seul félin africain chassant de jour, tôt le matin ou tard le soir. Son corps long et mince est couvert d'une fourrure fauve clair parsemée de tâches noires.
Normalement, les guépards n'attaquent pas les humains, préférant fuir comme les autres gros prédateurs. S'il attaque, il s'accroche des deux griffes et mord chaque round. Si les deux griffes touchent, l'animal se maintient et continue à mordre, tout en griffant avec ses pattes arrière.

Guépard

Caractéristique	jet	moyenne
CON	4D6	14
DEX	2D6+24	31
FOR	3D6+6	16-17
TAI	2D6+2	9
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	18
Impact moyen	+1D4
Points de Vie	12

Attaques

Morsure	50 %	dégâts 1D6
Griffes	60 %	dégâts 1D6+imp
Pattes arrière	80 %	dégâts 2D6+imp

Armure
1 point de fourrure

Compétences

Se Cacher	90 %
Discrétion	90 %
Trouver Objet Caché	80 %
Sprint	90 %
Poursuivre une proie	80 %

Habitat
Savane, lacs et rivières

Chimpanzé, Pan Troglodytes

Les chimpanzés sont considérés comme les plus intelligents de tous les primates, après les humains. Ils mesurent environ 1,5 mètres, sont couverts d'une épaisse fourrure noire et ont de longs bras musclés. Ils mangent principalement des fruits, mais ne rechignent pas à tuer d'autres animaux, y compris des primates, ou à chasser en meute. Certains chimpanzés utilisent des gourdins comme



armes ou comme pelles. Les pygmées d'Afrique Centrale croient que les chimpanzés ont apporté le secret du feu aux humains. Un chimpanzé peut soit frapper une fois avec chaque membre, soit une fois avec un membre et une fois avec une morsure. La deuxième attaque se fait à une DEX divisée par deux. Ces créatures ne sont pas fréquentes en Afrique de l'Est.

Chimpanzé

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17
FOR	3D6+6	16-17
INT	1D6+2	5-6
TAI	2D4+7	12
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées
Déplacement 8/12 dans les arbres
Impact moyen +1D4
Points de Vie 12

Attaques

Membre	30 %	dégâts 1D4+imp
Morsure	30 %	dégâts 1D8
Gourdin	30 %	dégâts 1D6+imp

Armure
Aucune

Compétences
Athlétisme 90 %
Esquive 40 %
Se balancer de branche en branche 90 %
Se Cacher 35 %
Trouver Objet Caché 25 %

Habitat
Jungle

Cobra, Naja haje

Présent dans toute l'Afrique, le cobra égyptien est l'un des serpents les plus venimeux. Sa couleur va du gris au brun noirâtre. Il peut atteindre 2,5 mètres de long.

Sa caractéristique est, lorsqu'il est menacé ou qu'il attaque, d'aplatir son coup en une sorte de capuche, puis de cracher un jet de venin dans les yeux de la victime. Le cobra peut cracher son venin à une distance égale à un tiers de sa DEX en mètres. Une personne recevant du venin dans l'œil doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'echec, elle est aveuglée durant 1d6 jours. Le venin a aussi des effets permanents : la compétence Trouver Objet Caché et les compétences liées à la vue de la victime requierent une réussite spéciale. Que le poison soit administré par un crachat ou par morsure, toute personne inoculée doit opposer sa CON à la VIR du venin. En cas d'échec, la victime n'arrive plus à respirer 1D10 round plus tard, le venin agissant sur le système nerveux. Elle meurt en suivant les règles d'asphyxie. En cas de succès sur le test de CON, la victime a des difficultés respiratoires pendant 1D6 heures, elle perd 1D6 points de dégâts répartis sur cette période, et ses compétences sont divisées par deux durant ce temps. Les Premiers Secours peuvent diviser par deux la VIR du venin s'ils sont effectués dans les minutes qui suivent la morsure.

Cobra

Caractéristique	jet	moyenne
CON	2D6	7
DEX	3D6+12	23-24
FOR	1D6	3-4
TAI	1D4	2-3
POU	2D6	7

Valeurs dérivées
Déplacement 8
Impact moyen sans objet
Points de Vie 5

Attaques
Morsure 30 %
dégâts 1D2 + venin de VIR 14
Crachat 50 %
dégâts venin de VIR 14 plus paralysie

Armure
1 point d'écailles

Compétences
Écouter 75 %
Sentir les proies 75 %
Discrétion 75 %
Athlétisme : nage 50 %

Habitat
Montagnes, savane, déserts, jungles, lacs et rivières

Araignée coloniale, Metepeira incrassata

La plupart des araignées sont des chasseurs solitaires, mais les araignées coloniales sont des exceptions. Des centaines de milliers de ces arachnides travaillent ensemble pour construire une toile de la taille d'un trampoline. Les insectes et parfois les oiseaux qui s'y prennent nourrissent non seulement la colonie, mais aussi les jeunes araignées tout juste écloses des nombreux œufs du nid. Individuellement, le venin des araignées coloniales est inefficace sur les humains, mais un investigateur assez malchanceux pour marcher dans une toile doit réussir un test de Volonté sous peine d'être mordu par plusieurs douzaines de ces arachnides. Lancez 1D10 pour la VIR du venin, qui est opposée à la CON de la victime. En cas de succès, les morsures douloureuses infligent 1D2 points de dégâts. En cas d'échec, ils sont de 1D10 points et les compétences de la victime sont divisées par deux pendant 1D3 jours.

Habitat
Jungle



Crocodile, Crocodilus niloticus

Partout où il y a de l'eau en Afrique, il y a une chance d'y avoir des crocodiles. Ils sont souvent couchés sur les bancs de sable ou rôdent juste sous la surface de l'eau, prêts à jaillir pour attraper une proie. Ces reptiles peuvent atteindre 5 mètres de longueur. Ils mangent tous ce qu'ils peuvent trouver. Contrairement à leurs cousins solitaires d'Australie, qui sont aussi plus gros, ils chassent en groupe nombreux. Ils n'attaquent généralement pas les bateaux, mais peuvent s'en prendre aux petits canoës. Sur terre, quand ils attaquent, ils ne peuvent le faire que pour 6 à 9 rounds avant que la fatigue due à la chaleur ne les écrase.
Un crocodile plus petit, le faux-gavial d'Afrique, se nourrit principalement de poisson et attaque rarement les humains.

Crocodile

Caractéristique	jet (Nil)	moyenne
CON	3D6+8	18-19
DEX	2D6+14	23
FOR	4D6+12	26
TAI	4D6+12	26
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	6/8 dans l'eau
Impact moyen	+2D6
Points de Vie	23

Caractéristique	jet (faux-gavial)	moyenne
CON	2D6+6	13
DEX	2D6+7	14
FOR	2D6+9	15
TAI	1D6+6	9-10
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	6/8 dans l'eau
Impact moyen	+1D4
Points de Vie	11

Attaques

Morsure	50 %	dégâts 1D10+imp
Tourbillon mortel	99 %	dégâts 2D6+imp

Armure
5 points de peau

Compétences

Glisser furtivement dans l'eau	75 %
Se Cacher	60 %
Athlétisme : saut	50 %
Discrétion	50 %

Habitat
Lacs et rivières

Fourmi légionnaire, Dorylus wilverthi

Il existe beaucoup d'espèce de fourmis en Afrique, mais la plus problématique est sans doute la fourmi légionnaire. Elles chassent en immenses colonnes de millions d'individus, dévorant tout sur leur passage. Les colonnes sont si imposantes qu'elles portent leur reine avec elles, la protégeant des éléments et des prédateurs. Si elles passent à travers une maison, elles nettoieront le moindre rat, serpent ou insecte, ne laissant rien de mangeable derrière elles. Elles dévorent même les humains et les gros animaux jusqu'aux os. Le seul moyen de détourner une colonne de fourmi légionnaire est d'établir une barrière de feu sur son passage. Une exposition prolongée à la lumière du soleil les tue, ce qui fait qu'elles voyagent de nuit ou par un temps nuageux. Elles n'aiment pas l'eau, mais peuvent traverser cet obstacle en fabriquant des ponts de leurs propres corps. Toute personne se trouvant sur le chemin d'une colonne de fourmis légionnaires est enveloppé par des milliers de ces insectes en 1D10 rounds. Ils la mordre douloureusement pour 1D3 points jusqu'à ce qu'elles soient retirées. Seuls le feu, l'eau ou un froid extrême peuvent blesser la colonne.

Habitat
Jungle



Éléphant, Loxodonta africana

Les éléphants africains sont bien plus grands que leurs cousins d'Asie, et leurs oreilles sont plus larges et plus plates. Une défense de mâle des plaines peut peser jusqu'à 50 kilos, avec une moyenne plus proche de 15 à 25 kilos. Les plus longues défenses mesurent 3,5 mètres. Le nombre d'éléphant a considérablement diminué en Afrique depuis l'arrivée des Européens et des Arabes, pour qui l'ivoire est un trophée et un produit commercial précieux.

Les éléphants ont une vision médiocre, mais une ouïe excellente. Animaux sociaux, ils forment des troupeaux de 10 à 20 individus, composés d'un mâle adulte, de plusieurs jeunes mâles, de femelles et d'éléphanteaux. Les mâles peuvent mener une existence solitaire pendant la fin de leur vie. Ils communiquent par divers sons, les plus courants étant des grondements venant de la trompe ou de la bouche, ou des barrissements lorsqu'ils ont peur. Les éléphants boivent et mangent une quantité phénoménale, broutant parfois 250 kg de végétation en une journée.

Les éléphants des forêts tropicales sont plus petits que ceux des plaines, avec des défenses plus minces qui pointent vers le bas. Ils vivent en groupes plus petits, de trois à cinq individus. Ils recherchent les *bai*, des clairières où les trous d'eau sont riches en sel et en minéraux. Ils se cachent remarquablement bien dans la forêt. Ils sont donc plus doués pour éviter les chasseurs humains que leurs semblables des plaines. Dans la jungle, ce sont sans doute les animaux les plus dangereux que peut rencontrer un humain. Les pygmées les attaquent pour s'en nourrir ou pour leur ivoire ; ils leur passent dessous et leur donnent des coups de lance dans le ventre mou.

Un éléphant attaque une fois par round. Si la trompe attrape une cible, la victime s'échappe en réussissant un test opposé de sa FOR contre la moitié de la FOR de l'éléphant sur la table de résistance. La trompe inflige des dégâts négligeables, mais une fois attrapée, une victime peut être touchée par les autres attaques de l'éléphant avec des chances de succès de 99% chaque round.

Élephant

Caractéristique	jet (savane)	moyenne
CON	3D6+16	26-27
DEX	3D6	10-11
FOR	6D6+34	55
TAI	6D6+42	63
POU	2D6+6	13

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	+6D6
Points de Vie	45

Caractéristique	jet (forêt)	moyenne
CON	3D6+16	26-27
DEX	3D6	10-11
FOR	6D6+24	45
TAI	6D6+32	53
POU	2D6+6	13

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	+5D6
Points de Vie	40

Attaques

Trompe	50 %	dégâts saisie
Cabrage et plongée	25 %	dégâts 8D6+imp
Piétinement	50 %	dégâts 4D6+imp
Défenses	25 %	dégâts 6D6+imp

Armure

8 points de peau, 4 points sur le ventre

Compétences

Écouter	80 %
Sentir les choses intéressantes	95 %

Habitat

Désert, savane, jungle, côte, lacs et rivières

Flamant rose, Phoenicopterus minor

On compte des millions de ces oiseaux au Kenya. Se nourrissant d'un mélange d'algues et de crustacés, ils forment des groupes de plusieurs milliers dans les lacs de soude d'Afrique de l'Est. Ils ressemblent un peu à des cygnes roses, avec des jambes extrêmement longues et fines. Ils sont totalement inoffensifs pour les humains, s'envolant au premier signe d'approche.

Flamant rose

Caractéristique	jet	moyenne
CON	1D6+2	5-6
DEX	3D6	10-11
FOR	1D3	2
TAI	1D2	1-2
POU	1D6	3-4

Valeurs dérivées

Déplacement	8/18 en vol
Impact moyen	sans objet
Points de Vie	3

Attaques

Bec	05 %	dégâts 1-1D2

Armure

Aucune

Compétences

Manger des algues	80 %
Trouver Objet Caché	80 %

Habitat

Savane, lacs et rivières

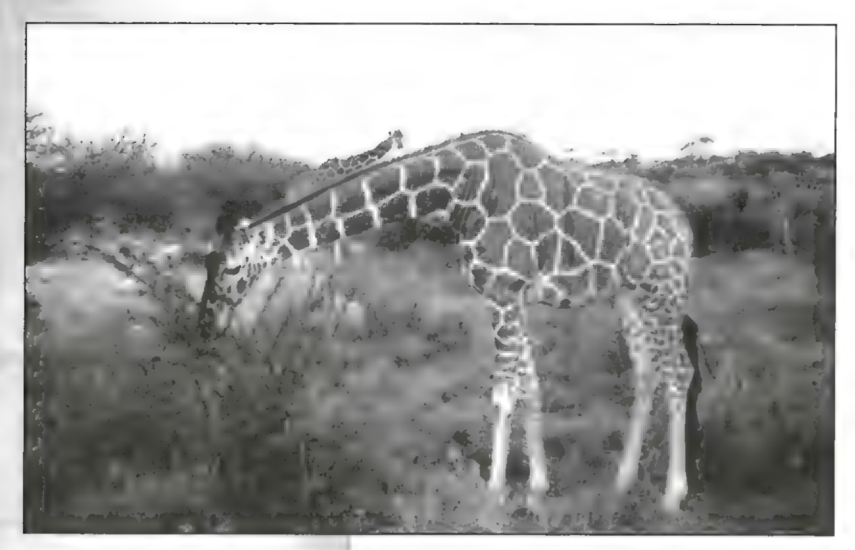
Girafe, Giraffa camelopardalis

Les girafes sont les animaux terrestres les plus hauts d'Afrique, jusqu'à 5 mètres. Leurs longs coups leur servant à atteindre le feuillage aux cimes des arbres. Les girafes ont de longues pattes fines à sabot. Leur fourrure suit un motif de carapace brun sur jaune. Les girafes se déplacent en troupeau.

Il existe deux espèces de girafes, différenciées par leurs motifs, la girafe réticulée ayant des tâches plus sombres et plus régulières que la girafe de Rothchild.

Girafe

Caractéristique	jet	moyenne
CON	4D6	14
DEX	2D6+6	13
FOR	6D6+18	39
TAI	8D6+18	46
POU	3D6	10-11



Valeurs dérivées

Déplacement	12
Impact moyen	+4D6
Points de Vie	30

Attaques

Morsure	20 %	dégâts 1D6
Ruade	30 %	dégâts 1D6+imp
Piétinement	75 %	dégâts 6D6 contre une cible à terre

Note : une girafe ne peut porter qu'une attaque par round et attaque rarement avec la bouche.

Armure
2 points de peau

Compétences
Sentir les intrus 25 %

Habitat
Savane, lacs et rivières

Gorille, Gorilla Gorilla graueri

Bien que les colons d'Afrique peignent les gorilles comme des bêtes sauvages à éliminer, les générations suivante en viendront à les voir comme des animaux doux et timides. Même s'ils passent la journée sur le sol, les gorilles sont des grimpeurs, cherchant l'abri des arbres la nuit pour échapper aux prédateurs. Essentiellement végétariens, les gorilles lavent leur nourriture avant de manger. Ils forment des familles soudées avec un mâle dominant, trois à quatre femelles et leurs jeunes. Les bébés restant avec leurs mères pendant des années, s'accrochant sur leur dos lors des déplacements. Les mâles sont deux fois plus gros que les femelles ; ils ont aussi un pelage argenté caractéristique dans le dos. Habitant presque uniquement en Afrique Centrale, les pygmées croient que les gorilles sont les âmes de personnes mortes ; ils se refusent à les blesser.

Si on le provoque, un gorille peut devenir violent. Il mord et attaque de ses deux mains dans un round. Si le gorille réussit ses deux attaques de mains, il attrape sa proie et l'écrase. Il lui inflige son bonus d'impact à chaque round, jusqu'à ce que la victime échappe à la prise du gorille en remportant un test opposé de FOR contre FOR sur la table de résistance. Avec une deuxième prise réussit, les armes de corps à corps de la victime sont immobilisées.

Gorille

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
FOR	4D6+12	26
INT	1D6+1	4-5
TAI	2D6+12	19
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	8
Impact moyen	+2D6
Points de Vie	15

Attaques

Morsure	45 %	dégâts 1D6+imp
Main	45 %	dégâts 1D6+imp

Armure
2 points de peau

Compétences

Fouiller pour trouver sa nourriture	50 %
Se Cacher	75 %

Habitat
Jungle, montagne

Hippopotame, Hippopotamus amphibius

Bien que ces mammifères aient des jambes destinées à la marche, ils passent presque toute leur vie dans l'eau. Ils n'en sortent que la nuit, pour manger de l'herbe quand la chaleur du jour ne risque plus de les déshydrater et les surchauffer. Ils ont une tête énorme, de longs corps gras et des pattes courtes. Un hippopotame adulte peut peser plusieurs tonnes. Leur bouche grande ouverte est aussi longue qu'un être humain, et leurs dents peuvent atteindre 30 centimètres.

Les hippopotames sont considérés comme des animaux dangereux pour les humains, bien qu'ils soient entièrement végétariens. Ils peuvent manger jusqu'à 60 kg d'herbe ou plus par nuit. Ils vivent en troupeaux de 15 à 30 individus, se déplaçant rapidement sur terre comme sous l'eau. Les investigateurs doivent être prudents ; quand les hippopotames ne se battent pas entre eux, ils ont tendance à attaquer les petits bateaux et les canoës.

Hippopotame

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6+12	22-23
DEX	3D6	10-11
FOR	6D6+18	39
TAI	6D6+18	39
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	+4D6
Points de Vie	31

Attaques

Morsure	30 %	dégâts 1D10+imp
Piétinement	50 %	dégâts 10D6 contre un adversaire à terre

Armure
6 points de peau renforcée

Compétences
Manger de la matière végétale 80 %

Habitat
Lacs et rivières



Lycaon, Lyccaon pictus

De la taille de chiens domestiques, les lycaons rôdent partout où se trouvent de grandes concentrations de gibier. Ils ont de grandes oreilles rondes, l'extrémité de la queue blanche et une fourrure décorée de tâches noires, brunes et jaunes. Les meutes font de cinq à quarante individus chassant ensemble. Ils sont efficaces, chassant la proie à tour de rôle jusqu'à l'épuisement.

Lycaon

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
FOR	1D6+1	4-5
TAI	1D6	3-4
POU	1D6+6	9-10

Valeurs dérivées

Déplacement	15
Impact moyen	-1D6
Points de Vie	7

Attaques

Morsure 10 % dégâts 1D6

Armure

Aucune

Compétences

Écouter	40 %
Pister	80 %

Habitat

Montagnes, savane, lacs et rivières

Hyène, Crocuta crocuta

Cet animal de meute, proche cousin du chien, est courant là où le gibier l'est aussi. Les hyènes ont un dos incliné, ce qui leur donne une allure bondissante lorsqu'elles courent. Essentiellement nocturnes, leur nourriture favorite sont les restes des autres prédateurs. Leur hurlement ressemble à un cri humain aigu. Les hyènes sont aussi renommées pour leur aboiement en forme de rire.

Buffle

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
FOR	1D6+3	6-7
TAI	1D6+3	6-7
POU	1D6+6	9-10

Valeurs dérivées

Déplacement	12
Impact moyen	-1D4
Points de Vie	8

Attaques

Morsure 45 % dégâts 1D4

Armure

Aucune

Compétences

Esquive	30 %
Écouter	40 %
Pister	80 %

Habitat

Montagne, savane, lacs et rivières

Chacal, Canis aureus

Les chacals sont des canidés, mais leur apparence est plus proche du renard que du chien, avec une fourrure dorée ou noire. Bien que ces animaux chassent à l'occasion du petit gibier comme des insectes, des rongeurs ou des oiseaux, ce sont surtout des charognards qui mangent les restes des repas d'autres prédateurs. Ils volent aussi les poules, les moutons ou les veaux des villages humains. Ils chassent en paires, couvrant un large territoire.

Chacal

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
FOR	1D6+2	5-6
TAI	1D6+2	5-6
POU	1D6+6	9-10

Valeurs dérivées

Déplacement	15
Impact moyen	-1D4
Points de Vie	8

Attaques

Morsure 20 % dégâts 1D4

Armure

Aucune

Compétences

Écouter	40 %
Pister	80 %

Habitat

Montagne, savane, jungle, lacs et rivières

Léopard, Panthera Pardus

Les léopards ou panthères sont souvent considérés comme les plus gracieux et les plus agiles des grands félins. Solitaires, ce sont des chasseurs nocturnes qui pourchassent leur proie. Durant la journée, ils dorment dans les arbres. Ils peuvent sauter jusqu'à 15 mètres entre les arbres ou depuis le sol. Les léopards ont une fourrure courte couverte de tâches noires sur un fond jaunâtre. Ils peuvent aussi être totalement noirs.





Un léopard attaque deux fois avec ses deux griffes simultanément, suivi par une morsure à une DEX divisée par deux. Si les deux griffes touchent, le léopard s'accroche et déchiquète sa proie avec ses pattes arrières, tout en continuant à mordre.

Léopard

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
FOR	3D6+6	16-17
TAI	2D6+8	15
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	12
Impact moyen	+1D4
Points de Vie	13

Attaques

Griffes	55 %
dégâts 1D6+imp	
Morsure	35 %
dégâts 1D10+imp	
Pattes arrière	80 %
dégâts 2D6+imp	

Armure

1 point de fourrure

Compétences

Athlétisme	
- escalade	80 %
- saut	90 %
Se Cacher	80 %
Discrétion	90 %

Habitat

Montagne, savane, jungle, lacs et rivières

Lion, Panthera leo

Plus courant sur les plaines de la savane, les lions voyagent en meute d'une douzaine d'individus. Un mâle dominant est accompagné de trois à cinq femelles et de leurs petits. Les femelles chassent tandis que les mâles protègent la meute. Seuls les mâles ont une crinière. Durant la journée, les lions dorment, préférant chasser dans les premières heures du matin ou tard le soir.

Un lion peut porter une attaque de griffes et une attaque de morsure à chaque round de combat. Si les deux attaques réussissent, le lion s'accroche, continuant à mordre et déchiquetant avec ses pattes arrières.

Lion

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
FOR	2D6+12	19
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	+2D6
Points de Vie	14

Attaques

Morsure	40 %	dégâts 1D10
Griffes	60 %	dégâts 1D6+imp
Pattes arrière	80 %	dégâts 2D6+imp

Armure

2 points de peau

Compétences

Chasse organisée	25 %
Pister	25 %

Habitat

Montagne, savane, jungle, lacs et rivières

Mamba, Dendrapis jamesoni

Les mambas sont parmi les serpents les plus venimeux d'Afrique. Ils ont une tête allongée bien distincte de leur cou, avec une peau écailleuse variant du vert au gris en allant presque jusqu'au noir. Les mambas peuvent grandir jusqu'à 4 mètres de long. Bien qu'ils soient arboricoles, on les trouve parfois sur le sol, où il leur arrive d'attaquer les humains.

Toute personne mordue par un mamba doit opposer sa CON à la VIR du venin. En cas d'échec, la victime n'arrive plus à respirer 1D10 rounds plus tard, le venin agissant sur le système nerveux. Elle meurt automatiquement d'après les règles d'asphyxie. En cas de succès sur le test de CON, la victime a des difficultés respiratoires pendant 1D6 heures, elle perd 1D6 points de dégâts répartis sur cette période, et ses compétences sont divisées par deux durant ce temps. Les Premiers Secours peuvent diviser par deux la VIR du venin s'ils sont effectués dans les minutes qui suivent la morsure.

Mamba

Caractéristique	jet	moyenne
CON	2D6	7
DEX	3D6+12	23-24
FOR	1D6+1	4-5
TAI	1D6	3-4
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	8
Impact moyen	sans objet
Points de Vie	5

Attaques

Morsure	30 %	dég.1D2 + venin VIR 14

Armure

1 point d'écailles

Compétences

Athlétisme	
- escalade	75 %
- nage	50 %
Écouter	75 %
Sentir les proies	75 %
Se Cacher	75 %

Habitat

Jungle, montagne, savane, lacs et rivières

Okapi, Okapia johnstoni

Cet herbivore est le plus proche cousin moderne de la girafe. Comme elle, l'okapi a une longue langue blanche lui servant à manger des feuilles épineuses. Comme les zèbres, ses flancs sont rayés pour mieux se camoufler. Les okapis mâles ont des cornes. Ils sont de la taille d'un cheval, avec un cou plus long. Les Européens ne les connaissaient pas jusqu'à ce que Stanley rapporte en avoir vu un durant sa première expédition au Congo. Pendant la journée, ils se cachent dans des zones marécageuses, ne n'aventurant dans les forêts tropicales que la nuit pour se nourrir. Ils sont extrêmement peu fréquents en Afrique de l'Est.

Okapi

Caractéristique	jet	moyenne
CON	2D6+6	13
DEX	3D6+3	13-14
FOR	3D6+18	28-29
TAI	4D6+12	26
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	+2D4
Points de Vie	9

Attaques

Morsure	20 %	dégâts 1D6
Ruade	30 %	dégâts 1D6+imp

Note : un okapi ne peut porter qu'une attaque par round. Il attaque rarement avec la bouche.

Armure
2 points de peau

Compétences

Se Cacher	75 %
Écouter	75 %

Habitat
Jungle

Autruche, Struthio camelus

Bien qu'elles ne volent pas, les autruches sont les plus grands oiseaux vivants au monde, atteignant une hauteur de 2,5 mètres. Leurs jambes et leur long cou sont nus, tandis que le reste de leur corps est couvert de plumes noires et blanches pour les mâles et grises pour les femelles, qui sont légèrement plus petites. Les autruches sont rarement plus de six dans un troupeau. Elles courent extrêmement vite. Elles se nourrissent de feuilles, de racines et de graines. Leurs œufs sont parmi les plus gros au monde, jusqu'à 30 cm de diamètre. Ils servent de récipient à plusieurs tribus africaines.

Autruche

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17
FOR	3D6	10-11
TAI	4D6+6	20
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	15
Impact moyen	+2D4
Points de Vie	15

Attaques

Bec	20 %	dégâts 1D6

Armure
1 point de plume

Compétences

Écouter	50 %

Habitat
Savane, lacs et rivières

Python, Python Reticulatus

Les pythons ne sont pas courants en Afrique, mais ils existent. Ils habitent souvent des trous creusés par d'autres animaux, que le python aura au préalable dévoré. Les pythons ne sont pas venimeux. Les plus grands serpents de leur genre, ils nagent plutôt bien. Quand ils attaquent, ils le font furtivement. Les œufs de pythons sont considérés comme un mets délicieux par certaines tribus africaines.

Les pythons attaquent en écrasant leur victime avant de les gober. Si un investigateur réussit un test d'Agilité à –20% au début de la lutte, il garde un bras libre pour se battre. Du point de vue de la victime, traitez l'attaque d'écrasement comme une saisie qui inflige des dégâts tous les rounds si elle réussit. À la discrétion du gardien, le joueur de la victime peut également avoir à effectuer des tests d'Endurance pour éviter de tomber inconscient.

Une fois immobile, une victime d'une TAI inférieure ou égale à celle du serpent est avalée entière, qu'elle soit morte ou inconsciente. Si elle n'est pas déjà morte, elle suffoque rapidement.

Python

Caractéristique	jet	moyenne
CON	2D6+6	13
DEX	2D6+6	13
FOR	3D6+12	22-23
TAI	5D6	17-18
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	8
Impact moyen	+1D6
Points de Vie	9

Attaques
Engloutissement automatique, dégâts suffocation et digestion

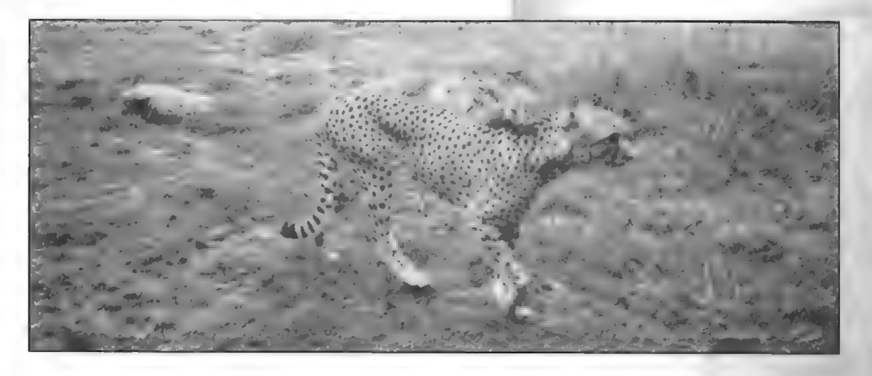
Écrasement	40 %	dégâts 1D6+imp

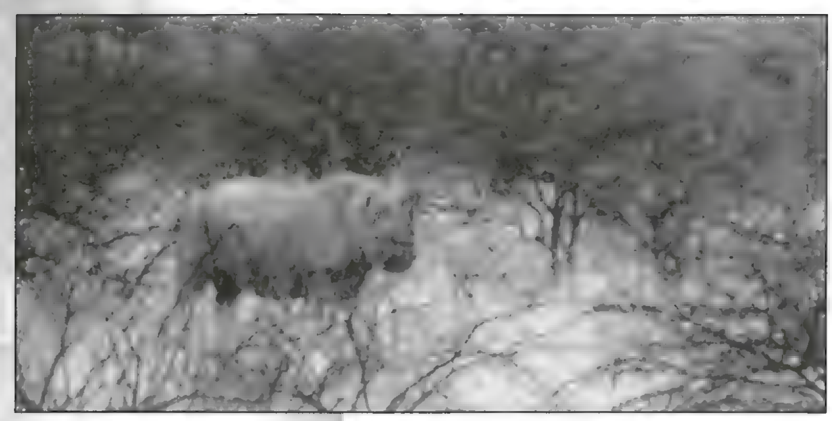
Armure
2 points de peau luisante

Compétences

Se Cacher	75 %
Discrétion	90 %
Athlétisme : nage	75 %

Habitat
Savane, jungle, lacs et rivières





Rhinocéros, Diceros bicornis

La variété à deux cornes de cet animal est le rhinocéros noir. Ils ont une vue extrêmement médiocre, s'appuyant sur leurs sens de l'odorat et de l'ouïe pour détecter les dangers. Ce sont des animaux solitaires, qui ne se réunissent que pour se reproduire. Les jeunes restent avec leur mère jusqu'à huit ans. Hautement agressif, le rhinocéros charge sans raison, attaquant les voitures et les camions ainsi que les personnes. Le rhinocéros blanc, plus grand, n'a qu'une corne. Il est plus calme et charge moins facilement. Certaines cultures du Moyen-Orient payent un bon prix pour les cornes de rhinocéros blanc, qu'ils incorporent dans les poignées des dagues cérémonielles.

Un rhinocéros attaque une fois par round. Pour utiliser l'attaque de charge, un rhinocéros doit courir sur dix mètres ou plus.

Rhinocéros

Caractéristique	jet (noir)	moyenne
CON	3D6+6	20-21
DEX	2D6	7
FOR	6D6+20	41
TAI	6D6+20	41
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	15
Impact moyen	+4D6
Points de Vie	31

Caractéristique	jet (blanc)	moyenne
CON	3D6+6	20-21
DEX	2D6	7
FOR	6D6+26	47
TAI	6D6+26	47
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	15
Impact moyen	+5D6
Points de Vie	31

Attaques

Morsure	25 %	dégâts 1D10
Charge	50 %	dégâts 1D10+imp
Piétinement	75 %	dégâts 3D10+imp contre un adversaire à terre

Armure

10 points de peau

Compétences

Être ennuyé	70 %
Écouter	60 %
Sentir le danger	60 %

Habitat

Montagne, savane, lacs et rivières

Vautour, Torgos tracheliotus

Les vautours sont de grands oiseaux proches des aigles qui se nourrissent des proies abandonnées par d'autres prédateurs. Ils ont une envergure de plus de 3 mètres. Vu leur taille, on ne les trouve couramment que dans des savanes ouvertes où ils cherchent de la nourriture. Les vautours trouvent des carcasses en tournant en meute au-dessus des terrains de chasses des prédateurs. Ils n'ont aucun sens de l'odorat et sont maladroits en vol.

Vautour

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
FOR	2D6	7
TAI	1D6+3	6-7
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	6/10 en vol
Impact moyen	-1D4
Points de Vie	9

Attaques

Morsure	30 %	dégâts 1D6

Armure

2 points de plumes

Compétences

Trouver Objet Caché	80 %

Habitat

Savane, lacs et rivières



Phacochère, Phacochoerus aethiopicus

Les phacochères ressemblent à des cochons à la fourrure brune, aux défenses arrondies et au visage couvert de sortes de verrues. Ils vivent essentiellement dans les prairies, où ils mangent de l'herbe, des racines, de l'écorce et des fruits. Ils forment des groupes familiaux composés d'un mâle, d'une femelle et de trois à quatre jeunes.

Phacochère

Caractéristique	jet	moyenne
CON	2D6+6	13
DEX	2D6	7
FOR	2D6+6	13
TAI	2D6+6	13
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	+1D4
Points de Vie	13

Attaques

Défense	30 %	dégâts 1D8+imp

Armure
3 points de poils, de peau et de muscle

Compétences

Sentir les ennemis	50 %

Habitat
Montagne, savane, lacs et rivières

Essaim d'abeilles ou de guêpes, Synagris Cornuta

Il existe de nombreuses espèces d'abeilles et de guêpes en Afrique. Les abeilles sauvages produisent un miel très apprécié des pygmées. Les abeilles charpentières creusent des trous dans le bois pour y faire leur nid. Les abeilles à sueur ou abeilles trigona ne piquent pas, mais elles ennuient les voyageurs en rampant sur leurs mains, leur visage et tous les interstices corporels à la recherche d'humidité, ce qui chatouille affreusement. Les guêpes maçonnes jaunes remplissent leur nids en boue de chenilles paralysées, afin de nourrir leurs larves.

Les plus dangereuses sont les guêpes sociales ou frelons, qui infligent des piqûres violemment douloureuses. Elles vivent dans des nids en carton pendant à des branches. Elles attaquent en groupe si on s'approche trop de leur nid. Un tel nuage d'insectes volants équipé de dards attaque pendant 2D6 rounds de combats, infligeant un point de dégâts par round à leur victime à moins qu'elle ne réussisse un test de Volonté. Tant que la victime n'est pas totalement couverte (par une moustiquaire, dans une voiture ou sous l'eau), elle n'est pas en sécurité. Si un investigateur se fait abondamment piquer et qu'il rate un test d'Endurance, il risque un choc immunitaire, ce qui rend gravement malade et peut (relativement rarement) tuer.

Enfumer les guêpes et les abeilles peut les pacifier, ce qui est la méthode employée par les tribus pour recueillir leur miel. Certaines tribus vont jusqu'à abattre les arbres pour obtenir le précieux miel. La cire procure une sensation similaire à la cocaïne, et des africains y sont dépendants.

Habitat
Montagne, savane, jungle, lacs et rivières

Gnou, Connochaetes taurinus

Les gnous sont littéralement des millions en Afrique de l'Est, parfois en groupes de dizaines de milliers, et souvent en compagnie de zèbres. Ils paissent, toujours en mouvement à la recherche de nouvelles pâtures et d'eau. Ils sont connus pour leurs migrations sur les plaines du Serengeti, où des milliers d'entre eux meurent, tués par des crocodiles en traversant les rivières ou par d'autres prédateurs, en se noyant ou simplement d'épuisement. Ce sont des animaux bruyants, qui renâclent et grondent en permanence, sauf en dormant.

Gnou

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6+6	16-17
DEX	2D6	7
FOR	4D6+10	24
TAI	4D6+10	24
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Déplacement	12
Impact moyen	+2D4
Points de Vie	20

Attaques

Charge	30 %	dégâts 2D6+imp

Armure
3 points de peau et de muscle

Compétences

Renâcler et gronder	95 %
Sentir les ennemis	65 %

Habitat
Montagne, savane, jungle, lacs et rivières

Zèbre, Equus burchelli et Equus grevyl

Les zèbres sont très proches des chevaux, en plus petits, plus rapide et avec des motifs rayés noirs et blanc sur tout le corps. Ils paissent en immenses troupeaux pour se protéger des prédateurs, principalement les lions. Les humains ont tenté, sans succès, de domestiquer les zèbres comme animaux de monte ou de bas. Les zèbres effectuent une attaque par round.

Zèbre

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
FOR	3D6+18	28-29
TAI	3D6+18	28-29
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Déplacement	14
Impact moyen	+3D4
Points de Vie	20

Attaques

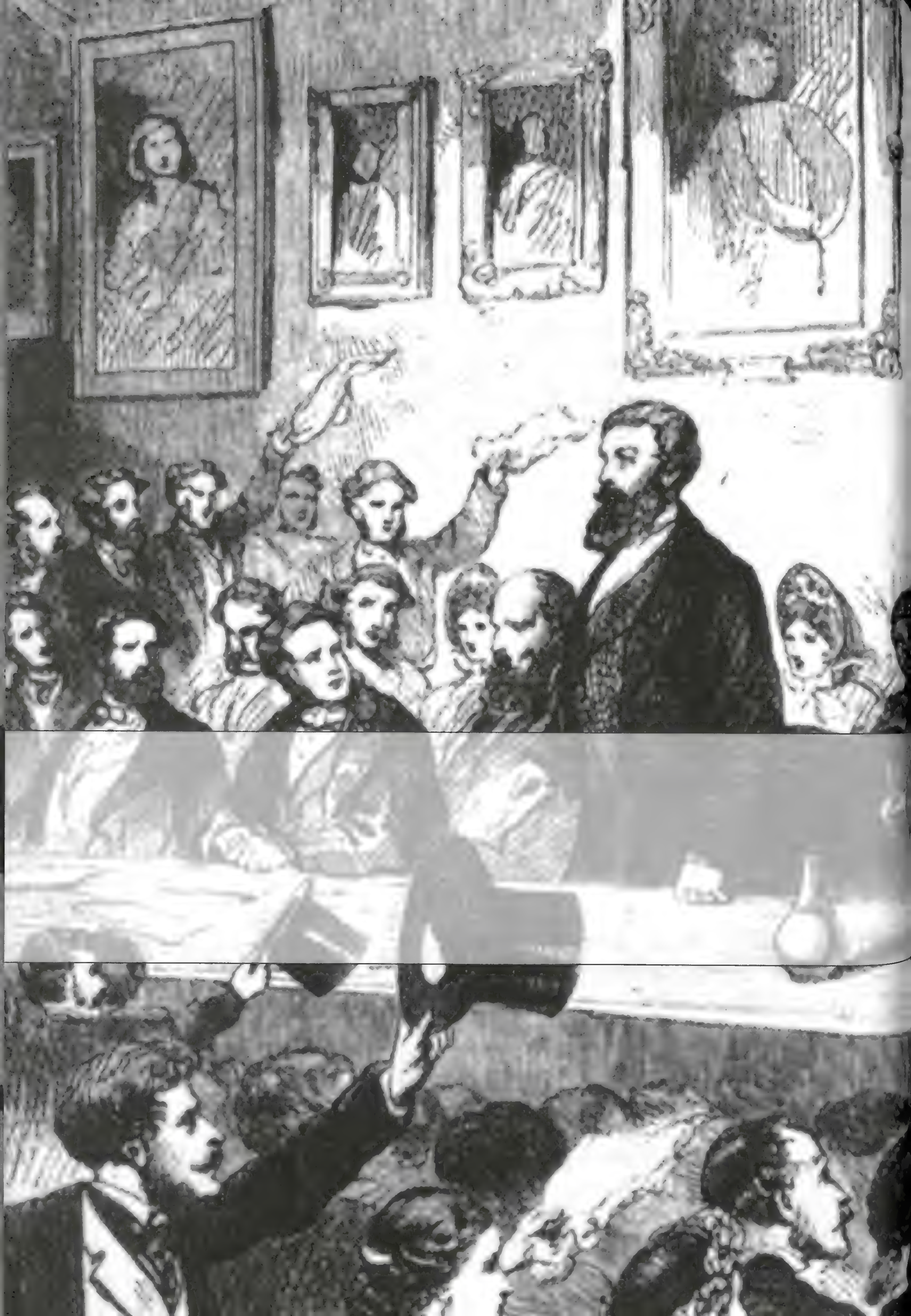
Morsure	40 %	dégâts 1D10
Ruade	25 %	dégâts 1D8+imp
Cabrage et plongée	15 %	dégâts 2D8+imp
Piétinement	75 %	dégâts 6D6 à un adversaire à terre seulement

Armure
2 points de peau

Compétences

Athlétisme : saut	50 %
Sentir les intrus	25 %

Habitat
Montagne, savane, lacs et rivières



Sociétés secrètes



Sociétés secrètes

Les sociétés secrètes jouent un rôle important dans les sociétés tribales africaines. Ce chapitre décrit les sectes africaines de Cthulhu, le Culte de la Langue Sanglante, le Culte du Ver Spiralé, la Sororité du Messager Masqué, les Singes Blancs et les Hommes-Léopards africains.

De nombreux cultes adorant les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs sont originaires du continent africain. Les principales sectes actives au Kenya sont décrites dans ce chapitre. Leur influence s'étend souvent au-delà des frontières de la colonie.

Sectes africaines de Cthulhu

Les sectes vénérant Cthulhu sont plus répandues et nombreuses que n'importe quelles autres sectes en Afrique. Pourtant, leur présence passe inaperçue et invisible sur tout le continent. Les tribus vénérant Cthulhu restent éloignées de la société traditionnelle, gardant leurs secrets dans leurs communautés tribales, loin du regard des étrangers.

Beaucoup de ces sectes de Cthulhu pratiquent une vénération double avec Tsathoggua, souvent considéré comme le frère ou le fils de Cthulhu. Ensemble, ils sont fréquemment appelés Tsadogwa et Clulu. Dans certaines régions d'Afrique, l'adoration d'une divinité océanique appelée M'Both pourrait dissimuler des rituels destinés à Cthulhu. M'Both veut faire revenir l'humanité à l'état sauvage, ce qui évoque peut-être l'époque où les étoiles étaient propices et Cthulhu était libre. Les membres de la tribu refusant de vénérer ses trois divinités sont parfois bannis, mais le plus souvent ils sont assassinés, en sacrifice aux dieux et pour garder le secret de la secte.

Les sectes africaines de Cthulhu, au moins en surface, n'ont aucune structure hiérarchique en dehors de roi tribaux, aidés par des hommes-médecine, qui règnent sur de petites étendues de terre. Ces tribus sont généralement séparées par des centaines, voire des milliers, de kilomètres, ce qui fait qu'elles communiquent rarement les unes avec les autres. Pourtant, comme les fidèles de Cthulhu sur les autres continents, la connaissance de la secte provient des rêves que Cthulhu envoie sur tout le globe. On suppose que Cthulhu, piégé à R'lyeh dans les profondeurs aquatiques de l'océan Indien, aurait du mal à projeter ses rêves en Afrique, particulièrement en considérant que l'Afrique est un continent sec et aride. La plupart de ses habitants n'ont jamais vu l'océan. Néanmoins, cela ne semble pas être le cas, car les cultes africains de Cthulhu partagent des similarités avec les sectes primitives de Cthulhu d'autres régions du globe.

La majorité des sectes vénèrent des idoles de Cthulhu et Tsathoggua faites d'une pierre savonneuse noir verdâtre inidentifiable, marquée de particules iridescentes et de stries dorées. Ces statues se dressent peut-être sur le continent africain depuis des centaines de millions d'années, provenant peut-être de R'lyeh elle-même. Ces statues et les inscriptions qui y sont gravées (les glyphes de R'lyeh) sont difficile à distinguer d'autres idoles de Cthulhu ou d'inscriptions retrouvées dans d'autres régions du globe. Les peuples africains dans leur ensemble n'ayant jamais développé de langue écrite, ces inscriptions n'ont jamais été identifiées ni traduites. Malgré cela, durant leurs cérémonies, les sectes entonnent des chants dans la langue mystérieuse commune à toutes les sectes de Cthulhu.

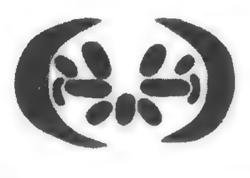
Malgré des similarités globales, les sectes africaines ont aussi des caractéristiques uniques. Les prêtres et les rois tribaux suspendent de longues lianes fines sur leurs visages, que les anthropologues ont pris pour une imitation des barbes qu'ils voyaient chez les Européens. En vérités, elles représentent les tentacules faciaux de Cthulhu. Certains s'habillent de vêtements complexes, se peignent le corps en vert et portent deux capes en cuir teint pour symboliser les ailes du Grand Ancien.

Les cérémonies ont plutôt lieu la nuit, à l'heure des sacrifices humains et d'animaux. Pour de nombreuses tribus, les chauves-souris et les pieuvres sont les animaux sacrés de leur dieu, que l'on ne doit ni tuer, ni manger. Les assassins des sectes sont parfois appelés les hommes chauves-souris ou les hommes pieuvres, et sont habillés et scarifiés rituellement en conséquence. Quand ils exécutent une personne, ils portent des masques et des décorations corporelles représentant leur homonyme.

Seul un petit nombre de sectes africaines de Cthulhu ont des contacts réguliers avec les communautés de profonds, copulant et concluant des alliances impies avec ses monstruosités aquatiques. Cela est sans doute dû au

fait que peu de tribus africaines vivent près de l'océan. On raconte que quelques communautés de profonds existent dans les grands lacs africains, mais cela n'a pas été confirmé. Cthulhu est aussi vénéré par des petits groupes dans l'Afrique du nord du Sahara, qui se sont détournés de leurs racines arabes ou berbères. Cependant, ces groupes sont plus proches des sectes globales de Cthulhu que de leurs semblables du sud du Sahara. Un exemple de secte vénérant Cthulhu se trouve dans le scénario *Terres sauvages* de ce livre.

Culte de la Langue Sanglante



Cette secte vénérant Nyarlathotep prospère dans la brousse de l'Afrique de l'Est britannique, plus particulièrement au Kenya mais pas à Nairobi ou Mombasa. Le nom de la secte vient d'un aspect de Nyarlathotep dans lequel le dieu a un unique tentacule rouge sang à la place du visage. Les membres sont majoritairement des noirs africains. Le culte existe depuis des milliers d'années. Ses lieux les plus sacrés se trouvent à la montagne du Vent Noir, au-delà de la forêt Aberdare, à 190 km au nord de Nairobi. Leur chef est la belle mais sauvage prêtresse M'Weru.

Les membres du culte emploient des armes tribales africaines au combat et à la guerre. Pour les meurtres rituels et les mutilations, ils se servent exclusivement du pranga, un long couteau de la brousse africaine. Les bourreaux et les assassins du culte portent un couvre-chef hideux, une bande rouge pendante jaillissant du front.

Bien que les administrateurs coloniaux britanniques nient l'existence de la secte, la plupart des Kenyans de longue date en ont entendu parler. Les tribus de la région de la forêt Aberdare, particulièrement les Masaï et les Kikuyu, détestent la Langue Sanglante. Cette secte entretient des liens resserrés avec le Culte du Ver Spiralé. Pour plus d'information sur ce culte, consultez l'*Intégrale des Masques de Nyarlathotep* de Chaosium.



La Langue Sanglante

Hurleur dans les Ténèbres, avatar de Nyarlathotep

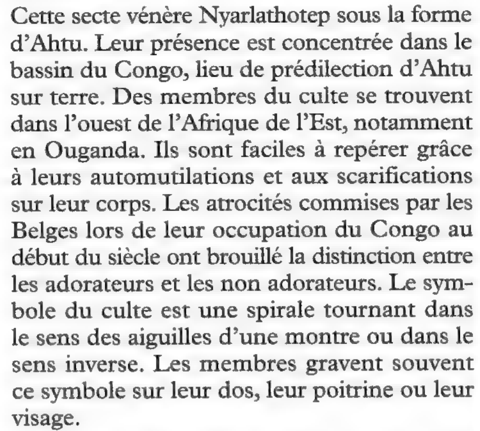
Nyarlathotep, le dieu dément sans visage, hurle à l'aveuglette dans les ténèbres, au rythme de deux joueurs de flute idiots et amorphes.

H.P. Lovecraft, *Les Rats dans les murs*

Le Hurleur dans les Ténèbres est l'une des formes les mieux connues de Nyarlathotep. C'est un monstre énorme, avec un unique tentacule rouge sang à la place du visage. Le tentacule se tend en avant quand la chose hurle à la lune.

Culte. Au Kenya, il est vénéré comme la Langue Sanglante. Les rituels du culte comprennent des sacrifices, les participants étant normalement nus.

Culte du Ver Spiralé



Cette secte vénère Nyarlathotep sous la forme d'Ahtu. Leur présence est concentrée dans le bassin du Congo, lieu de prédilection d'Ahtu sur terre. Des membres du culte se trouvent dans l'ouest de l'Afrique de l'Est, notamment en Ouganda. Ils sont faciles à repérer grâce à leurs automutilations et aux scarifications sur leur corps. Les atrocités commises par les Belges lors de leur occupation du Congo au début du siècle ont brouillé la distinction entre les adorateurs et les non adorateurs. Le symbole du culte est une spirale tournant dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse. Les membres gravent souvent ce symbole sur leur dos, leur poitrine ou leur visage.

Leurs armes favorites sont le pranga et la lance, dont ils se servent autant pour mutiler leurs victimes que pour les tuer. Une autre arme appréciée par le culte est une drogue rendant fou, appliquée sous forme de résine collante sur leurs armes. Quand une blessure est infligée, elle entre dans le flux sanguin de la victime, chez qui elle provoque des hallucinations. La victime se croit attaquée par des milliers d'insectes et de larves rampant sur sa peau. La drogue étant difficile à fabriquer, elle n'est employée que contre les pires ennemis du culte. Les membres mangent souvent un morceau de leurs victimes mortes, à moins qu'ils n'offrent des organes choisis à Ahtu.

L'adhésion est normalement réservée aux indigènes déformés ou mutilés, quoique des Européens pareillement défigurés aient été acceptés dans leurs rangs. Avant l'arrivée des colons belges, le culte était limité. Il a grandi rapidement en opposition à l'administration coloniale oppressive.

Le site le plus sacré du culte du Ver Spiralé est une cité perdue située au plus profond de la

Hurleur dans les Ténèbres,

la Langue Sanglante

CON	50	Endurance	99 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	80	Puissance	99 %
TAI	90	Corpulence	99 %
INT	86	Intuition	99 %
POU	100	Volonté	99 %

Mouv 16
Impact +10D6
Points de Vie 70

Attaques
Griffes 85 %
dégâts 10D6+10D6

Armure : Aucune, mais s'il arrive à 0 point de vie, il s'effondre par terre, change de forme (toujours vers une forme plus monstrueuse, ce qui fait perdre des points de Santé Mentale aux spectateurs), puis s'envole vers l'espace interstellaire.

Sorts : Le Hurleur dans les Ténèbres connaît tous les sorts du Mythe. Il peut invoquer des monstres au prix d'un point de magie par point de POU du monstre. Il peut invoquer un shantak, une horreur chasseresse ou un serviteur des Dieux Extérieur au prix d'un seul point de magie.

Perte de SAN : Voir le Hurleur dans les Ténèbres coûte 5/1D100 points de Santé Mentale



Ahtu, le Ver Spiralé

jungle du bassin du Congo, que l'on connait seulement sous le nom de Nyhargo. Les chefs du culte portent souvent des Masques d'Ahtu, qui les remplissent d'une terrible envie de cannibalisme et leur donne des pouvoirs les élevant au-dessus des simples mortels.

La mort et les morts-vivants jouent un rôle important dans les rituels du culte. Leurs cérémonies ont parfois été confondues avec des cultes vaudous. La plupart des prisonniers qui ne finissent pas comme repas ou comme esclave sont magiquement transformés en zombis ou en autres serviteurs ou gardes morts-vivants. Ces cadavres animés hurlent sans cesse sur leurs geôliers, même s'ils sont en train de se faire tailler en morceau. D'autres serviteurs populaires de ce groupe sont les êtres venus d'une autre dimension appelés les hurleurs rampants, décrits dans le *Chapitre 4 : Guide du Kenya*.

Le culte du Ver Spiralé est proche de celui de la Langue Sanglante. À travers eux, ils ont des liens avec le réseau mondial des sectes vouées à Nyarlathotep. Vous trouverez plus d'informations sur ce culte dans le scénario *En Spirale*.

Ahtu, avatar de Nyarlathotep

La colonne, épaisse de quinze mètres, était déjà plus haute que les géants de la forêt qui l'entourait, quand apparurent à sa surface un anneau de filaments, d'un doré rougeâtre, luisants d'inclusions de quartz. Ils serpentaient parmi les combattants, aussi flexibles que de la soie. Lorsqu'ils s'approchaient, ils s'écrasaient comme des meules, envoyant des projections de sang sur une douzaine de mètres.

David Drake, *Than Curse the Darkness*

Ahtu n'est pas un avatar particulièrement important, mais il a été bien observé. Au Congo, on l'appelle le Ver Spiralé.

Secte. En Afrique, les adorateurs humains de cette horreur sont des gens sans espoir, rendu fous par les exactions et les mauvais traitements de leurs dirigeants et leurs exploiteurs. L'automutilation est un signe du culte : ses membres ont tous des amputations et des cicatrices terribles dues à des corrections ou des flagellations quasi mortelles. Sa plus grande secte est celle du Ver Spiralé, active dans le bassin du Congo. Les rituels de ses adorateurs du Nouveau Monde ressemblent plus à ceux du Vaudou.

Autres caractéristiques. Le Necronomicon et le Messager Masqué décrivent Ahtu, déclarant qu'il est l'une des nombreuses graines tombées sur terre il y a une éternité. Si cette graine venait à germer, Ahtu étoufferait la planète. Des sorts dans les deux livres permettent d'Appeler ou de Congédier Ahtu.

Masque d'Ahtu, Race Inférieure de Serviteurs

Ils sont le culte du Ver Spiralé. Leurs membres sont légion, répartis sur les terres de la grande forêt. Si vous vous opposez à eux, leur vengeance est terrible, et leur vengeance vient d'au-delà de notre monde.

David Conyers, *Hurleur Rampant*

Le Masque d'Ahtu est un horrible couvre-chef apparemment fait en bois d'un autre monde. On ne peut pas déterminer s'il a été taillé ou s'il a poussé naturellement pour prendre la forme d'un monstre. De grandes dents décorent l'endroit où devrait se trouver la bouche du masque, ainsi que l'intérieur du masque, là où il s'attache au porteur. Un unique œil noir évoquant une opale domine l'avant du masque. Des tentacules en bois entourent la tête du porteur, faisant comme une crinière. Les décorations des Masques d'Ahtu rappelant les hurleurs rampants, on pense que les deux entités sont cousines.

Le Masque est un être vivant qui souhaite s'accrocher à une tête humaine. Quand cela arrive, sa victime perd 1/1D8 points de Santé Mentale. Une fois fixée, le Masque ne peut être retiré sans que les dents du verso ne mangent la chair du visage du porteur, allant jusqu'à le tuer si nécessaire. Si la tentative s'arrête, les dents arrêtent aussi de manger. Une fois attaché, le Masque ne bouge plus beaucoup de lui-même. Par contre, quand il est libre, il cherche un nouvel hôte, ses tentacules lui permettant d'avancer rapidement sur la plupart des terrains. Les dents du recto peuvent attaquer quand le masque est libre ou attaché.

Les porteurs d'un Masque d'Ahtu subissent de terribles rêves dont le sujet est toujours Nyarlathotep dans l'un de ses déguisements, ses races de serviteurs et des rituels cannibales, résultant en une perte de Santé Mentale de 1/1D6 par nuit jusqu'à ce que le porteur soit complètement fou. Les derniers rêves insistent pour que le porteur mange de la chair humaine au moins une fois par jour, sans quoi les dents du verso du masque mangeront son visage, tuant le porteur.

Les Masques d'Ahtu sont connus chez le culte du Ver Spiralé au Congo, qui vénère Ahtu, chez le culte du Héraut de la Mort en Asie du Sud-Est, qui vénère Shugoran, et peut-être à d'autres endroits. Les porteurs sont guidés par Nyarlathotep, et sont rapidement promus prêtres en chef de ces cultes.

Autres caractéristiques. Toute personne portant un Masque d'Ahtu apprend automatiquement le sort Contacter une Divinité/Nyarlathotep. Il peut le lancer en dépensant seulement 10 points de magie, plutôt qu'un point de POU comme indiqué dans la description du sort.

Il y a un autre avantage à porter un tel masque : un sang noir comme du bitume coule maintenant dans les veines du porteur, capable de régénérer ses blessures non-magiques. Si le porteur est amené à 0 points de vie, il se régénère, revenant à la vie et à son maximum de points de vie au rythme d'un point par round, mais au prix d'un point de CON et d'APP à chaque fois. Le point négatif est que ces blessures se referment avec un tissu cicatriciel noir, suintant et boursouflé.

Les cultes des goules

De toutes les sociétés de goules existant de par le monde, les mangeurs de cadavres troglodytes d'Afrique sont parmi les plus cultivés et les plus sophistiqués de leur espèce. Le culte est si étendu que le réseau de caves habités par les goules africaines va de la vallée du Rift aux montagnes de l'Atlas du Maroc. Il y a des milliers et des milliers des cavernes souterraines où non seulement les goules prospèrent, mais aussi où des humains sont parqués comme du bétail, se reproduisant et se battant pour survivre aux dures conditions de leur esclavage. Les goules africaines ont



Le masque d'Ahtu

Ahtu

Ahtu,

le Ver Spiralé

CON	200	Endurance	99 %
DEX	25	Agilité	99 %
FOR	150	Puissance	99 %
TAI	100	Corpulence	99 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	50	Volonté	99 %

Mouv 24
Impact +15D6
Points de Vie 150

Attaques
- Enveloppement 100 %
  dégâts mort automatique si la victime rate un jet d'Esquive pour s'échapper.
- Éruption 100 %
  dégâts 4D6 de choc explosif quand Ahtu apparait pour la première fois, plus 6D6 de chaleur à toute personne se trouvant à 10 mètres ou moins du monstre.
- Huit tentacules 80 %
  dégâts 6D6+imp pour les tentacules pesants qui font 60 mètres de long
- Écrasement 100 %
  dégâts 12D6, réduit à 3D6 si la victime réussit un jet d'Esquive ; Ahtu a besoin de 4 rounds pour préparer une autre attaque d'écrasement.

Armure : 10 points de peau dure comme la pierre

Sorts : Aucun

Perte de SAN : Voir Ahtu coûte 5/1D100 points de Santé Mentale

Masque d'Ahtu,

parasite cannibale

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6+6	16-17
DEX	4D6+6	20
FOR	2D6	7
INT	1D6+6	9-10
TAI	2	2
POU	5D6	17-18

Mouv 16
Impact -1D6
Points de Vie 9-10

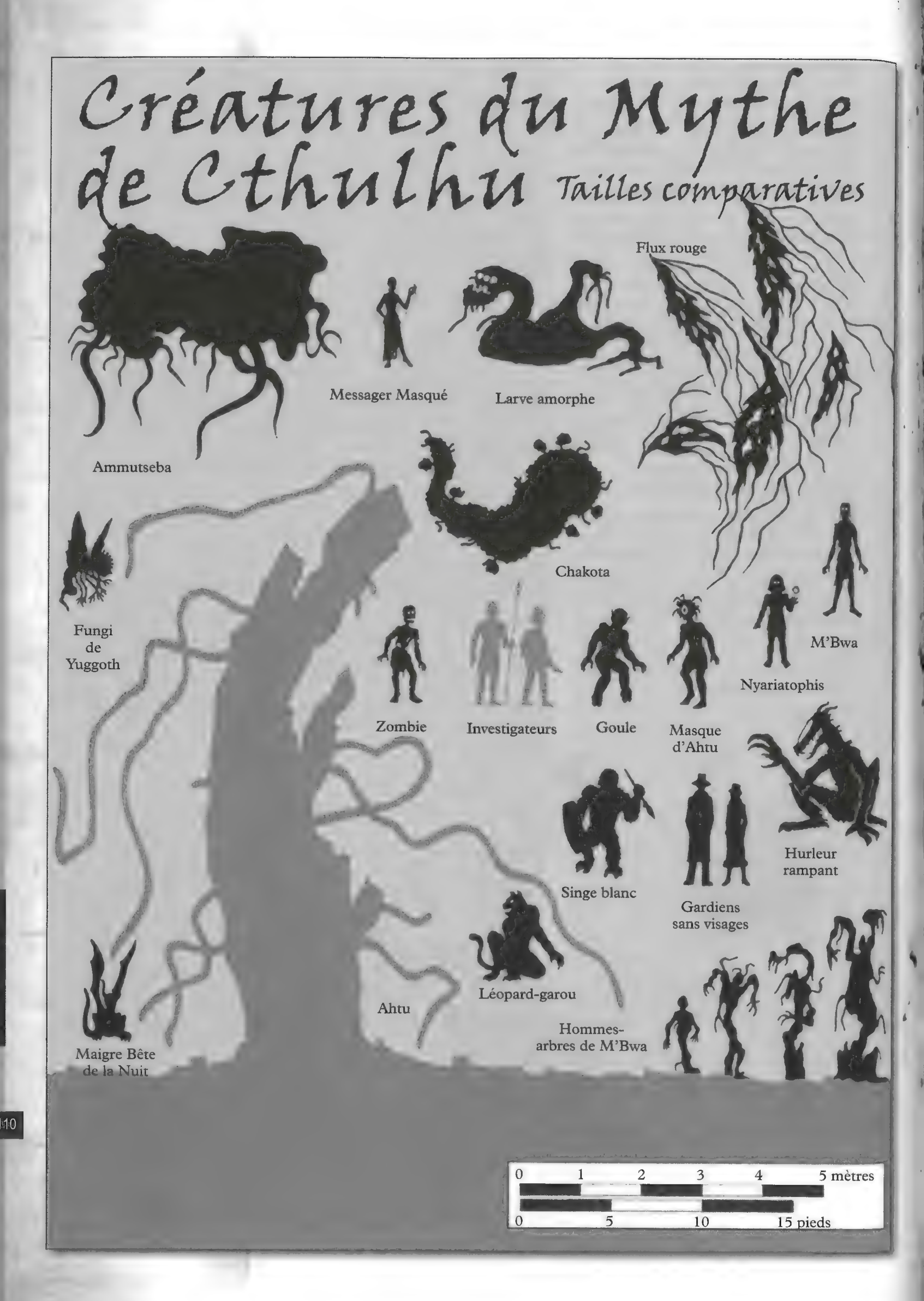
Attaques
Morsure du recto 35 %
dégâts 1D8
Morsure du verso 95 %
dégâts 1D4 contre le porteur, plus une perte permanente de 1D4 points d'APP. Cette attaque ne peut pas être Esquivée.

Armure : 5 points de bois. Le masque ne peut être blessé que par des attaques magiques. Le porteur humain régénère des blessures non magiques au rythme de 1 point de vie par round, même s'il est amené à 0 point de vie ou moins. En raison de sa taille, toutes les attaques contre le masque se font à la moitié des chances de succès habituelles.

Compétences
Écouter 75 %
Se Cacher 75 %
Discrétion 75 %
Trouver Objet Caché 75 %
Les compétences ne sont applicables que quand le masque n'est pas attaché à une personne.

Sorts : Contacter une Divinité/Nyarlathotep

Perte de SAN : Voir le masque coûte 1/1D6 points de Santé Mentale ; voir le porteur se régénérer de ses blessures coûte 0/1D3 points de Santé Mentale.


Créatures du Mythe de Cthulhu
Tailles comparatives
Flux rouge
Messager Masqué
Larve amorphe
Ammutseba
Chakota
Fungi de Yuggoth
M'Bwa
Nyariatophis
Zombie
Investigateurs
Goule
Masque d'Ahtu
Hurleur rampant
Singe blanc
Gardiens sans visages
Léopard-garou
Ahtu
Hommes-arbres de M'Bwa
Maigre Bête de la Nuit
0
1
2
3
4
5 mètres
0
5
10
15 pieds

depuis longtemps décidé de faire des réserves d'hommes, de femmes et d'enfants pour le jour où les étoiles seront propices et où les Grands Anciens reviendront. Quand il n'y aura plus rien à manger à la surface, parce que la race humaine aura été consumée par le terrible fracas qui s'en suivra, les goules africaines survivront grâce à leurs troupeaux secrets.

Contrairement à leurs frères et sœurs des autres régions du monde, les goules africaines se glissent librement dans la société humaine, de jour comme de nuit. Pour cela, elles se déguisent en Arabes, en Touaregs, en Somaliens ou en autres groupes suivants la foi islamique, couvrant leur corps et leur visage des vêtements traditionnels du désert. Ces goules fréquentent les marchés africains pour y acheter des esclaves qu'elles emmènent avec elles sous terre, payant avec l'argent qu'elles acquièrent des humains qu'elles tuent ou enlèvent et des tombes qu'elles profanent. Les agents humains de ces goules sont également actifs à la surface de la terre. Pour s'assurer que ces esclaves ne se retournent pas contre leurs maîtres, les goules gardent des membres de leur famille en otage sous terre ou leur grignotent le visage jusqu'à les laisser horriblement défigurés. Répugnants, ils seront rejetés même par leur propre peuple s'ils tentent de retourner parmi eux. Comme les goules, les agents défigurés se dissimulent sous des vêtements du désert.

Vous trouverez plus d'information sur les cultes des goules africaines dans le scénario *La folie des ancêtres* de cet ouvrage.

Hommes-léopards

Nous tuons les femmes, les enfants et les anciens pour combattre l'ennemi. Quand il voit le nombre de cadavres augmenter de son côté, il vient nous voir [les hommes-léopards] et dit : « Arrêter de tuer mon peuple. Vous êtes les plus forts. Je me rends. »

Joset, *Les Sociétés Secrètes des Hommes Léopards en Afrique Noire*

Depuis l'Afrique de l'Ouest, à travers le Congo et jusqu'aux hauts plateaux kenyans prospère une secte animiste réelle, appelée les hommes-léopards. Bien qu'ils aient quasiment disparu à l'époque moderne, on pense qu'ils ont été actifs depuis les débuts de la civilisation africaine. La secte tenant à ses secrets, les colons n'ont eu conscience de son existence qu'après qu'ils eurent vécu un certain temps dans le pays. Il fallut encore du temps pour comprendre que la même secte était active sur tout le continent.

Durant les années 20 et 30, les hommes-léopards de la tribu Anioto commettent plusieurs massacres au Congo belge. Malgré le régime oppressif des colons, les tueries anioto ne touchent que des Africains. La politique n'est donc pas leur motivation. Les problèmes découlant des massacres affectent les Belfes, car les Africains employés dans leurs fermes refusaient de travailler par peur des hommes-léopards. Les Belges tenteront bien d'éradiquer la secte, mais seulement en 1936, après vingt-cinq années de terreur. Les autorités coloniales révéleront les éléments non surnaturels des cérémonies d'initiation des hommes-léopards. Suite à cela, la secte perdra du pouvoir et finira par disparaître presque du jour au lendemain.

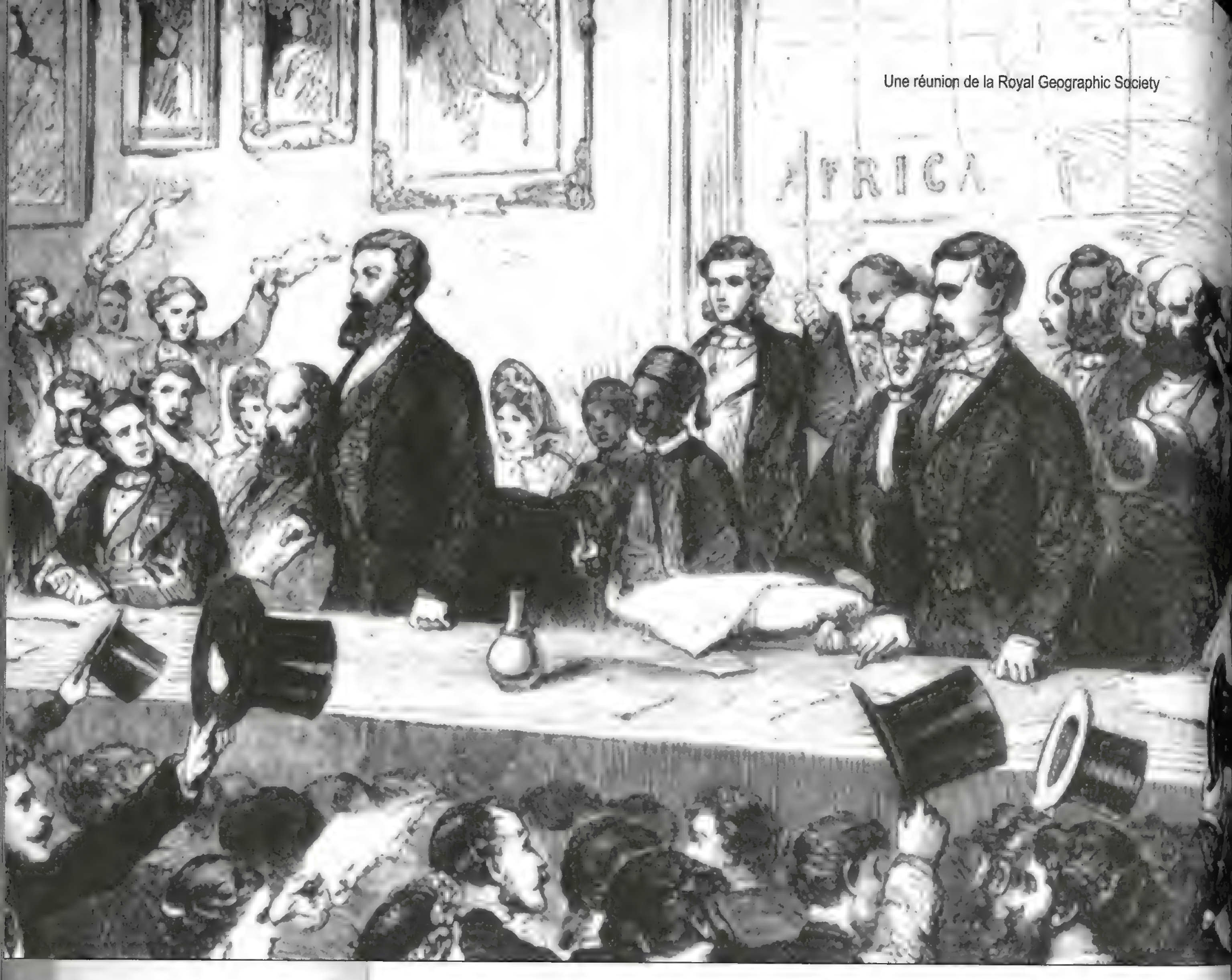
Même aujourd'hui, on ne sait pas grand-chose sur la secte. Les membres protègent l'organisation par l'intermédiaire d'une conspiration du silence, alimentée par des histoires de leurs pouvoirs magiques de transformation. Le peu qui fut documenté vient d'hommes-léopards capturés s'étant mis à parler après avoir passé du temps en prison. On ne connait toujours pas quels étaient les objectifs réels et les croyances de la secte, si ce n'est qu'ils étaient

Les cultes africains de Nyarlathotep

Nyarlathotep est l'une des divinités du Mythe les plus connues à être adorée en Afrique. Ses sectes sont parmi les plus dangereuses et les mieux organisées du continent. Bien que chaque secte adore Nyarlathotep sous l'un de ses aspects, les membres de haut rang des sectes communiquent entre eux et complotent de concert, dans le seul but de hâter le moment où les étoiles seront propices et où les Grands Anciens se lèveront à nouveau. Ces sectes sont toutes sans pitié, clandestines et leurs origines remontent à plusieurs centaines d'années.

Certains des cultes suivants apparaissent dans la campagne Chaosium *L'Intégrale des Masques de Nyarlathotep*, tandis que d'autres sont inédits, venant d'autres sources littéraires.

- **Fraternité du Pharaon Noir.** Une secte égyptienne, réservée aux hommes, qui adore un aspect de Nyarlathotep déguisé en pharaon humain. Ils ont des membres actifs à Londres.
- **Culte de la Langue Sanglante.** Une secte kenyane adorant Nyarlathotep dans son déguisement de Hurleur dans les Ténèbres. Ils ont aussi des membres à New York.
- **Culte de l'Horreur Flottante.** Une secte nigériane adorant un aspect de Nyarlathotep appelé l'Horreur Flottante. Une branche significative du culte est active à Haïti. Consultez le scénario *The Burning Stars* dans le livre *Haunters of the Dark* de Chaosium.
- **Culte du Ver Spiralé.** Une secte basée au Congo belge qui vénère Nyarlathotep sous l'aspect de Ahtu. Ils pratiquent l'automutilation et ont un petit groupe d'adorateurs actif en Ouganda et au Kenya.
- **Sororité du Messager Masqué.** Une secte marocaine, réservée aux femmes, qui adore un aspect féminin de Nyarlathotep. Ils ont aussi un petit nombre d'adorateurs sur les îles de Zanzibar et Lamu.



Une réunion de la Royal Geographic Society

apolitiques et associaux dans leurs desseins et leurs comportements. La plupart des rapports les décrivent comme des gangs terrorisant les villages, et rien de plus.

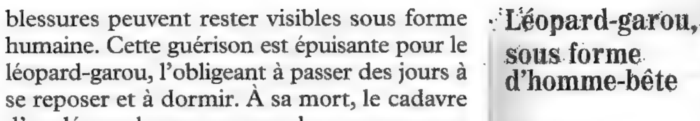
La croyance en les pouvoirs magiques des hommes-léopards est si grande que des membres de la secte sont engagés par des chefs tribaux pour réparer des torts. Par exemple, des hommes-léopards peuvent être appelés pour attaquer les parents d'une fille qui refusent de payer une dot. Les hommes-léopards sont aussi engagés par des rois locaux, qui s'en servent comme assassins pour tuer les chefs tribaux qui refusent de reconnaître la souveraineté du roi ou qui oublient de payer leurs taxes.

La secte n'est ouverte qu'aux hommes. Manger de la chair humaine fait partie de la cérémonie d'initiation. Parfois, la nature de la viande qu'ils venaient de manger n'est révélée à l'initié qu'après coup, en faisant d'eux des cannibales qu'ils soient consentants ou non. Nombre de recrues non consentantes n'ont pas d'autre choix que de rejoindre la secte, la seule option étant d'être tuées et dévorées à leur tour. Quelle que soit la façon dont se déroule l'initiation, avant qu'un homme ne puisse être pleinement accepté dans le culte, il doit tuer une personne, généralement sa femme ou sa fille ainée, pour prouver sa loyauté.

Les membres du culte s'habillent régulièrement de masques et de peaux de léopard, ou peignent leurs corps afin de devenir un léopard. Beaucoup prennent des drogues hallucinogènes pour les aider à croire qu'ils peuvent effectivement changer de forme. Ils tuent toute personne parlant en mal de la secte ou révélant ses secrets, généralement par un meurtre rituel cannibale perpétré en pleine nuit.

Lors de leurs attaques, ils ne font aucune distinction entre leurs cibles, tuant indifféremment les femmes, les enfants et les anciens aussi souvent que les hommes adultes. Portant des griffes de léopards en acier, les membres de la secte tranchent la gorge ou le ventre de leurs victimes, libérant leurs intestins. Ils pensent s'être effectivement transformés en léopards quand ils tuent, ce qui fait qu'ils ne tuent que s'ils sont habillés en léopard. Après avoir tué, ils font de grands efforts pour s'assurer que tous les signes correspondent à l'attaque d'un grand félin. Ils peuvent ainsi boire le sang de la victime ou retirer des membres, la tête ou certains organes importants pour s'en servir lors de cérémonies magiques. D'autres fois, les victimes sont enlevées vivantes, pour être sacrifiées lors de grands rituels rassemblant plusieurs douzaines d'hommes-léopards.

D'autres grandes sectes d'hommes-léopards existent au Libéria, au Sierra Léone. Un groupe a terrorisé un village du Nigéria en 1946. Mais les métamorphes africains ne se limitent pas aux léopards. Des hommes-chimpanzés, babouins, gorilles ou hyènes sont actifs



dans le continent, et ce ne sont que ceux dont nous avons eu connaissance. Au Tanganyika, une secte d'hommes-lions fit cinquante victimes en 1947. Durant les années 60, un article dans le New York Times relata qu'un homme-médecine avait été jugé pour conspiration, sorcellerie et transformation illégale en crocodile ayant mené à la mort d'un citoyen. La croyance en la magie polymorphe imprègne la culture africaine, aidant ces groupes à obtenir leurs pouvoirs occultes.
Pour plus d'informations sur un groupe fictif d'hommes-léopards adorant Cthulhu, consultez le scénario *Terres sauvages* dans ce livre.

Léopards-garous, créatures fabuleuses

Les quatre Hommes Léopards étaient presque sur lui quand il jeta sa lance. Un ennemi s'effondra dans un cri, perforé par la pointe aiguisée de l'arme utenga. Heureusement pour Orando, les méthodes des Hommes Léopards les obligeaient à utiliser leurs… griffes plutôt que des armes comme les lances ou les flèches, dont ils ne se servaient qu'en dernier recours ou face à un ennemi supérieur en nombre. La chair de leurs rites impies doit mourir sous leurs griffes de léopard, sous peine de devenir inutilisable pour leurs buts religieux. Rendu fous par le fanatisme, ils risquaient la mort pour s'approprier le trophée convoité.

Edgar Rice Burroughs,
Tarzan et les hommes-léopards

Les léopards-garous peuvent être considérés comme l'équivalent africain du loup-garou d'Europe et d'Amérique du Nord, avec toutefois quelques différences importantes. Comme eux, ce sont des métamorphes capable de prendre une apparence humaine ou animale. Tous les léopards-garous sont conscients de leur nature, puisqu'elle est héréditaire plutôt que provoquée par une maladie.
Ces monstres peuvent se transformer à volonté, et ne sont pas obligés de se transformer à la pleine lune. Passer d'une forme à l'autre prend 1D3 rounds. Durant ce temps, il ne peuvent pas entreprendre d'autres actions et sont vulnérables aux attaques.
Contrairement aux loups-garous, ils sont vulnérables aux armes non magiques. Inversement, ils ne sont pas particulièrement sensibles aux armes en argent. Les léopards-garous sont aussi actifs durant la journée que la nuit. Contrairement aux vrais léopards, ce ne sont pas nécessairement des prédateurs solitaires. Sous forme bestiale, ils ne perdent pas leur intelligence.
Les léopards-garous sont notoirement résistants aux blessures sous leur forme bestiale, régénérant un point de vie à chaque round de combat. Les cicatrices et les zébrures de ces blessures peuvent rester visibles sous forme humaine. Cette guérison est épuisante pour le léopard-garou, l'obligeant à passer des jours à se reposer et à dormir. À sa mort, le cadavre d'un léopard-garou reprend son apparence humaine.
La plupart des hommes-léopard ne sont pas des véritables léopards-garous, mais inversement la plupart des léopards-garous (mais pas tous) sont membres d'une secte d'hommes-léopards. Ces léopards-garous sont souvent chefs de secte ou sorciers, mais un léopard-garou ne peut lancer de sorts que sous forme humaine.

Attaques et effets spéciaux. Sous forme de léopard, il peut attaquer d'abord avec ses deux griffes simultanément, puis enchaîner avec une morsure à la moitié de sa DEX. Si les deux attaques de griffes réussissent, le léopard-garou s'accroche et déchiquète avec ses pattes arrière le round suivant, tout en continuant à mordre.

Sororité du Messager Masqué

La Sororité du Messager Masqué, bien que basée au Maroc, est active sur la côte d'Afrique de l'Est. Au Maroc, la secte était autrefois dirigée par Sharinza, une concubine de Moulay Ismail, qui était aussi grande prêtresse de la sororité. Elle a écrit la description la plus détaillée du Mythe en Afrique dans un style évoquant les *Mille et une nuits : Le Messager Masqué*, achevé en 1726. Au Kenya, la secte n'est pas très étendue, limitée à une douzaine de femmes à Lamu, Zanzibar et peut-être Mombasa. Les membres sont souvent mariées à des hommes musulmans, qui ne se doutent pas que leur femme adorent un Dieu Extérieur.



Léopard-garou, sous forme d'homme-bête

Caractéristique	jet	moyenne
CON	2D6+6	13
DEX	2D6+6	13
FOR	6D6	21
INT	2D6+6	13
TAI	3D6	10-11
POU	2D6+6	13

Mouv 12
Impact +1D4 ou +1D6
Points de Vie 11-12

Léopard-garou, sous forme de léopard géant

Caractéristique	jet	moyenne
CON	2D6+6	13
DEX	2D6+6	13
FOR	6D6	21
INT	2D6+6	13
TAI	3D6+1D3	12-13
POU	2D6+6	13

Mouv 13
Impact +1D6
Points de Vie 12-13

Attaques

Griffes	45 %
dégâts 1D6+imp	
Morsure	30 %
dégâts 1D10+imp	
Pattes arrière	80 %
dégâts 2D6+imp	

Armure : Sous forme de léopard ou d'homme-bête, 1 point de fourrure plus régénération de 1 point de vie par round.

Sorts : Un léopard-garou connait 1D3 sorts s'il obtient une réussite spéciale sur un test d'Intuition.

Perte de SAN : Voir un léopard-garou coûte 0/1D8 points de Santé Mentale

Un léopard en trophée

Leur arme favorite est une dague incurvée, avec laquelle elles tranchent la gorge de leurs victimes. Leur lieu saint est le Temple du Messager Masqué, réputé perdu dans le désert du Sahara depuis des milliers d'annés, n'émergeant hors du sable qu'à de rares occasions quand la présence du Messager Masqué est requise sur terre. La majorité de leurs membres sont basés à Marrakech, au Maroc.

Le Messager Masqué, avatar de Nyarlathotep

La femme avait perdu sa beauté. Sur sa peau coulaient des gouttelettes d'acide toxique, dissolvant ses robes et flagellant sa chair. Sous sa peau virant au gris et boursoufflée, n'apparaissaient pas des muscles et du sang, mais une masse de vers et de nerfs tentaculaires souillés par la corruption du temps. Elle portait un long masque incurvé en bronze poli, venu de nulle part, des fentes pour les yeux de la couleur de mares de pétrole. Quand la femme rit, elle exprima plus de perversité que tous les hérétiques de ce monde. Je comprenais enfin ce qu'était le mal véritable.

David Conyer, *Les Gardiens sans visages*

Le Messager Masqué est un aspect humain de Nyarlathotep, ayant l'apparence d'une femme séduisante d'origine indéterminée ou d'une femme dégoulinant d'acide.

Secte. La Sororité du Messager Masqué est une secte basée au Maroc qui adore cet aspect de Nyarlathotep. La secte, ouvertement réservée aux femmes d'Afrique du Nord, est associée aux sectes mondiales de Nyarlathotep, dont la Langue Sanglante, la Femme Boursoufflée, le Pharaon Noir, le Ver Spiralé, l'Horreur Flottante et la Chauve-Souris des Sables.

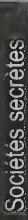
Attaques et effets spéciaux. Sous sa forme sécrétant de l'acide, le Messager Masqué peut projeter des gouttes d'acide depuis ses mains, infligeant 1D10 points de dégâts et une perte permanente de 1D3 points de CON et d'APP.

Les gardiens sans visages, entités uniques

Son visage fondit, un tourbillon de chair, ne disparaissant nulle part. Plus de traits maintenant, pas d'yeux, de nez, de bouche ou d'autre orifice. Et alors qu'il tendait la main pour me recouvrir le visage, je n'osais résister.

David Conyer, *Les Gardiens sans visages*

Les gardiens sans visages sont deux serviteurs du Messager Masqué, apparaissant comme un frère et une sœur. Sous leur forme naturelle, ils n'ont pas d'yeux, de bouche,





de nez ou d'autre trait facial autre que de la peau. Ils ont le pouvoir d'arracher le visage d'une victime tout en dévorant son âme, la transformant à l'intérieur du gardien sans visage. À partir de ce moment, l'entité peut se faire passer pour sa victime physiquement et mentalement, avec tous ses souvenirs.

Les gardiens sans visages sont deux du Million de Favoris, des serviteurs spéciaux et uniques du Messager Masqué. Ils parcourent la terre en tant qu'agents de leur maître. S'ils sont tués, ils sont renvoyés vers la dimension d'où ils ont été invoqués.

Attaques et effets spéciaux. Un gardien sans visage peut écorcher le visage d'une personne en la touchant simplement sur la tête. Il acquiert alors l'esprit et l'âme de sa victime. Pour réussir, le gardien doit emporter un test opposé de POU contre POU. En cas de succès, il vole le visage, ne laissant qu'une peau totalement lisse, et tue la victime. En cas d'échec, la victime ne fait que subir 1D6 points de dégâts.

Le Messager Masqué, reine du désert

APP	18/3*	Prestance	90 %/15 %
CON	19	Endurance	95 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
INT	86	Intuition	99 %
POU	100	Volonté	99 %

* La première APP est celle de sa forme humaine normale, la seconde celle de sa forme rongée par l'acide.

Mouv 12
Impact +0
Points de Vie 15

Attaques
- Projection d'acide 100 %
  dégâts 1D10 points de dégâts plus perte permanente de 1D3 points de CON et d'APP
- N'importe quelle arme 100 %
  dégâts suivant l'arme

Armure : Aucune, mais si elle arrive à 0 point de vie, elle s'effondre par terre, change de forme (toujours vers une forme plus monstrueuse, ce qui fait perdre des points de Santé Mentale aux spectateurs), puis s'envole vers l'espace interstellaire. Le Messager Masqué peut régénérer 1D6 points de vie par point de magie dépensé.

Sorts : Le Messager Masqué connaît tous les sorts du Mythe. Elle peut invoquer des monstres au prix d'un point de magie par point de POU du monstre. Elle peut invoquer une horreur chasseresse, un hurleur rampant (cf. *Les Astres sont Propices*) au prix d'un seul point de magie.

Perte de SAN : Voir le Messager Masqué sous sa forme humaine normale ne provoque aucune perte de Santé Mentale. La voir sous sa forme dégoulinant d'acide coûte 1/1D10 points de Santé Mentale

Gardiens sans visages, deux du Million de Favoris

APP	variable	Prestance	variable
CON	35	Endurance	99 %
DEX	21	Agilité	99 %
FOR	35	Puissance	99 %
TAI	15	Corpulence	75 %
INT	25	Intuition	99 %
POU	35	Volonté	99 %

Mouv 08
Impact moyen +2D6
Points de Vie 25

Attaques
- Voler le visage 75 %
  dégâts 1D6, si le gardien sans visage remporte un test opposé de POU contre POU, il vole le visage, l'identité et la mémoire de sa victime
- N'importe quelle arme 75 %
  dégâts suivant l'arme

Armure : Aucune, mais un gardien sans visage peut régénérer 1D3 points de vie par point de magie dépensé.

Sorts : Contacter une Divinité/Nyarlathotep (Messager Masqué), et d'autre à la discrétion du gardien.

Perte de SAN : Voir un gardien sans visage avec un visage ne provoque aucune perte de Santé Mentale. Le voir sans visage ou en train de voler un visage coûte 1/1D6 points de Santé Mentale

Sectes du Mythe

Kenya, vers 1930

Vallée du flux rouge

Tunnel des goules

Culte du Ver spiralé

Culte de la Langue Sanglante

Montagne du Vent Noir

Statues de Clulu et Tsadogwa

Nairobi

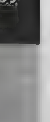
Tunnel des goules

Hommes-léopards

Tunnel des goules

Portail vers les Terres oniriques de Lamu

Mombasa



Singes blancs

C'était clairement… un singe blanc d'une espèce inconnue, moins poilu que les variétés cataloguées, et infiniment plus proche de l'homme. D'une façon assez troublante en fait. Une description détaillée serait assez déplaisante.

H.P. Lovecraft,
Faits concernant feu Arthur Jermyn

Les singes blancs d'Afrique centrale sont très proches des humains. On les a parfois considérés comme un possible chaînon manquant entre l'humanité et les hominidés. Une autre possibilité est que les singes blancs soient cousins des voormis de l'hémisphère Nord. Comme pour ces créatures, des preuves montrent qu'ils seraient une création des hommes serpents. Il est peu probable que nous aurons la réponse, les singes blancs de la Cité Grise du congo étant sans doute les derniers de leur espèce. Qu'il existe ou non des singes blancs au Kenya est laissé à l'appréciation du gar-

dien. S'il y en a, ils seront discrets et peu nombreux, se dissimulant dans les régions densément boisées du pays, comme les montagnes Aberdare.
Les singes blancs sont des créatures naturelles. Une fois que les investigateurs ont compris leur nature, les tests de Santé Mentale ne s'appliquent plus. Le trait le plus caractéristique des singes blancs est leur incroyable ressemblance avec les humains, au point même qu'ils sont capables de se reproduire avec les *homo sapiens.*

Attaques et effets spéciaux. Les singes blancs peuvent manier n'importe quelle arme utilisable par des humains, mais ils emploient le plus souvent des armes de l'âge de pierre qu'ils fabriquent eux-mêmes.



Singes blancs, gardiens de la Cité Grise

Caractéristique	jet	moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	3D6+3	13-14
FOR	3D6+6	16-17
INT	1D6+6	9-10
TAI	2D6+9	16
POU	3D6	10-11

Mouv 10
Impact +1D4
Points de Vie 14

Attaques
Morsure 45 %
dégâts 1D6+imp
Poings 45 %
dégâts 1D6+imp
Gourdin 50 %
dégâts 1D6+imp
Lance 30 %
dégâts 1D8+1+imp

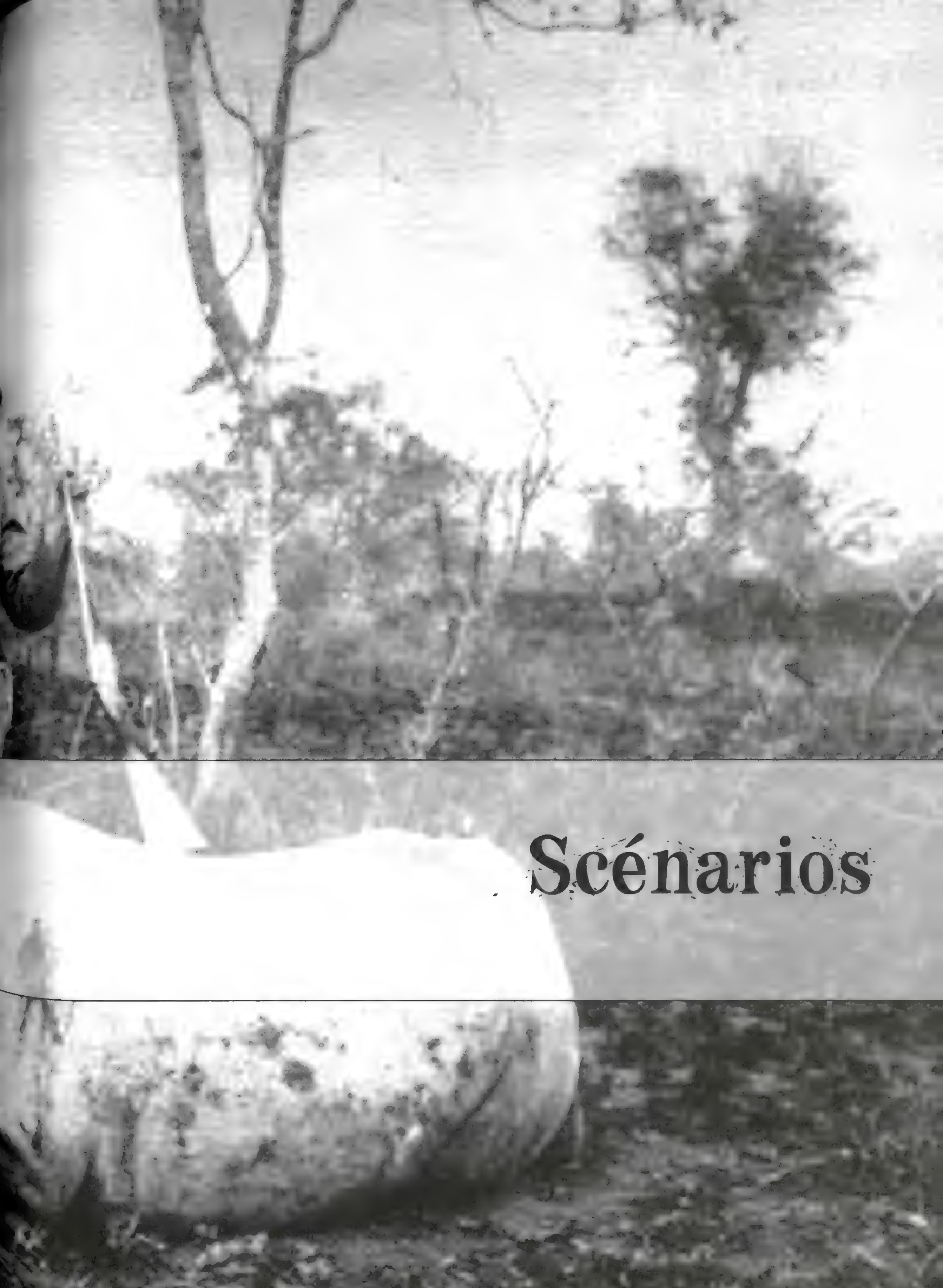
Armure : 2 points de peau

Sorts : Aucun

Perte de SAN : Voir un singe blanc pour la première fois coûte 0/1D3 points de Santé Mentale

Chirurgie dans la brousse

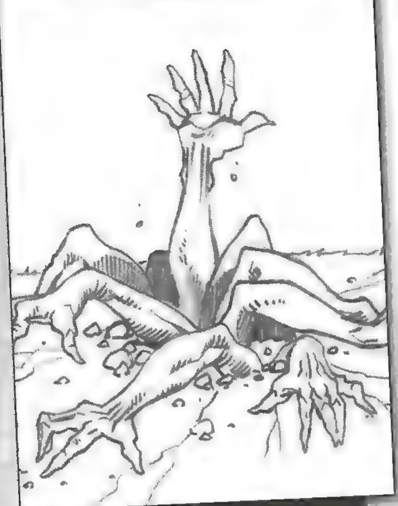




Scénarios

La folie des Ancêtres

Où les investigateurs sont invités en Afrique, alors qu'une étrange malédiction semble frapper des fouilles archéologiques au pied du Mont Kilimanjaro



A l'affiche

Les goules africaines

Plus intelligentes que leurs cousines du monde entier, les goules africaines possèdent une civilisation avancée et d'immenses royaumes souterrains qui s'étendent sous toute l'Afrique. Parce que Nyarlathotep leur a ouvert les yeux sur le temps qui viendra où le grand Cthulhu détruira la terre et elles avec, les goules se sont préparées et, profondément enfouies, elles ont fait des réserves : des dizaines de millions d'humains élevés pour leur viande depuis des centaines de génération.

L'expédition Forbes-Spaulding

L'expédition archéologique s'est installée au pied du Mont Kilimanjaro où des os d'hominidés étranges ont été retrouvés, peut-être la preuve que l'homme descendrait d'ancêtres africains et non asiatiques comme le croit toute la communauté scientifique.

Curtis Mathieson

Ce professeur à la Miskatonic University surveille les fouilles depuis Arkham, en relation avec son ami le professeur Alexander Spaulding. Vétéran des expéditions à travers le monde, il sait que les événements cachent quelque chose de plus sombre que ce que les autorités ne pensent.

Les agents des goules

Sur place, les ennemis ne se cachent pas seulement dans les profondeurs de la terre. Au cœur même de l'expédition, parmi les ouvriers et les travailleurs, les agents des goules attendent le moment pour frapper.

En quelques mots...

Les investigateurs, à la demande d'un de leur ami, professeur à la Miskatonic University, se rendent en Afrique, au Kenya, pour enquêter sur de mystérieux accidents qui endeuillent un site de fouilles archéologiques. Là ont été trouvés des os qui remettent en cause tout ce que le milieu scientifique savait de l'évolution de l'homme. Bientôt, il s'avère que les os appartiennent à des goules et l'étude d'un ancien texte, le *Messager masqué*, entraîne les investigateurs à la découverte d'un affreux secret : les goules africaines possèdent un immense royaume souterrain qui s'étend sous tout le continent africain. Pire, pour se nourrir, elles capturent des humains qu'elles élèvent comme du bétail sous terre – ils sont des milliers et des milliers à vivre ainsi dans les ténèbres. Et bientôt, les investigateurs en feront partie, car les goules n'aiment pas que leurs secrets soient révélés. Il ne leur restera plus qu'à tenter de s'évader, risquant leur vie à chaque faux pas.

Implication des investigateurs

Le scénario est l'occasion pour les investigateurs de mettre les pieds en Afrique pour la première fois, dans la région du Kenya. Ils peuvent avoir été contactés par Mathieson – surtout s'ils ont participé à son expédition au Groënland – ou être des amis des meneurs de l'expédition, Julius Forbes et Alexander Spaulding. Hommes de terrain ou universitaires, les raisons ne manquent pas pour les envoyer sur place : des découvertes scientifiques fabuleuses ont été faites, des gens sont en danger, des amis sont peut-être déjà morts, une menace rapidement identifiée plane sur les fouilles...

Enjeux et récompenses

- **Des découvertes archéologiques majeures** : les fouilles de l'expédition Forbes-Spaulding, si leur résultat était connu, pourraient changer à jamais la compréhension de l'homme sur son histoire et sur son environnement. Mais beaucoup sont prêts à faire disparaître ces informations – les investigateurs peuvent faire partie de ces gens ou choisir de protéger les découvertes.
- **Des hommes en danger** : tous les membres de l'expédition sont en danger. La peur, la culpabilité, la passion, la folie peuvent les conduire à s'autodétruire. Et les goules rôdent, enlevant les infortunés pour les emporter dans les ténèbres de leurs royaumes souterrains. Les investigateurs vont devoir être extrêmement attentifs et réactifs, tant pour eux-mêmes que pour leurs compagnons.
- **Des prisonniers en fuite** : il est fort probable que, quoi que les investigateurs aient pu tenter, ils aient été capturés par des goules très déterminées à ne laisser partir personne. Nus, terrorisés, les investigateurs sont alors jetés dans un monde de ténèbres et de mort – pourtant, il reste un espoir pour qu'ils puissent s'en sortir et, peut-être, qu'ils parviendront à sauver certains des membres de l'expédition.

Ambiance

Ce scénario doit vraiment marquer la rencontre des investigateurs avec l'Afrique – ses odeurs, ses lumières, ses couleurs, ses bruits... C'est aussi l'occasion pour eux de participer à de véritables fouilles archéologiques et anthropologiques au sein d'une équipe d'universitaires. Aussi l'ambiance doit-elle être aussi précise que possible, s'appuyer sur des détails, des petites choses, des petits événements du quotidien, des joies et des déceptions, de l'émerveillement devant les magnifiques paysages de la savane, juste sous le Kilimanjaro. Petit à petit, en mêlant à ces éléments les affreux détails de la réalité des goules, puis en plongeant les investigateurs dans les ténèbres, vous pourrez jouer encore plus sur la désespérante horreur de la situation : les personnages seront d'autant plus effrayés par ce qu'ils vivent qu'ils sauront les beautés qu'ils ont perdues.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	🕗🕗🕗🕗🕗🕗🕗
Nombre de joueurs	👤👤👤👤👤
Type de personnages	Explorateurs
Époque	1920

Un crâne, récemment découvert au pied du Kilimanjaro, ébranle les croyances des scientifiques à propos de l'évolution de l'humanité. La vérité se trouve enfouie dans un immense réseau souterrain qui s'étend au travers de l'Afrique.

Introduction

On trouve, des montagnes de l'Atlas à la vallée du Rift, en passant par le Sahara et jusqu'en Afrique du Sud et au Cape de Bonne Espérance, un réseau de tunnels, de cavernes, de rivières souterraines et de lacs immenses qui s'étend sous l'Afrique toute entière – plus important, c'est aussi le plus grand royaume de goules que l'on trouve sur notre terre. Ces goules sont organisées, disciplinées ; elles respectent une hiérarchie et sont même très cultivées. Leur art peut sembler grotesque et malsain, mais leur monde n'en est pas moins orné et décoré. Leur goût pour la viande humaine est peut-être affreux, mais ils savent conserver et faire se reproduire leur cheptel pour faire des réserves. Les goules africaines savent que leur jour viendra, et elles se préparent en entassant des humains, dix millions d'entre eux, dans de vastes cavernes sous la terre. Ces esclaves, réunis en troupeaux innombrables, survivent avec des ressources minimales. Ceux qui supportent ces dures conditions restent minces, musculeux et goûteux ; les autres servent bientôt de repas pour leurs maîtres.

Ce scénario est un défi pour les investigateurs novices comme pour ceux plus expérimentés, car il n'est besoin ni de compétences spéciales, ni de connaissances préalables, pour aller au bout de l'aventure. Ceci dit, des archéologues et des anthropologues auront certainement leur rôle à jouer ici. Le scénario permet surtout d'amener des investigateurs américains ou européens à venir au Kenya – peut-être resteront-ils et plongeront-ils dans les mystères de la colonie ; ou fuiront-ils pour retrouver des contrées plus familières.

Plusieurs figurants importants interagissent avec les investigateurs durant ce scénario et, dans une certaine mesure, ils doivent suivre leurs propres voies. Néanmoins, les choix des personnages et les situations peuvent changer du tout au tout, aussi le gardien doit-il être prêt à altérer le destin de ces figurants quand nécessaire. Comptez une moyenne de trois séances pour aller au bout de cette histoire.

La date est fixée quelque part durant l'année 1931, bien que cela puisse être facilement ajusté pour intégrer une campagne en cours.

L'aventure commence quand les investigateurs sont contactés par le professeur Curtis Mathieson, de la Miskatonic University. Il a besoin du savoir-faire des investigateurs, aussi serait-il préférable que l'un ou l'autre ait quelques qualifications universitaires, si possible en archéologie ou en anthropologie. Par ailleurs, les investigateurs peuvent aussi être des amis du bon docteur ; il peut les avoir recrutés pour lors de l'expédition qu'il dirigea au Groenland, quand il découvrit des preuves incroyables de l'existence d'une civilisation perdue hyperboréenne, telle que décrite dans la *Trace de Tsathoggua* ; ils peuvent aussi être des étudiants ou des lecteurs qui le connaissent d'après le guide de la *Miskatonic University*, et dont il a entendu parler. Si, pour une raison ou une autre, Mathieson est mort ou hors-jeu suite à une précédente campagne, il peut être facilement remplacé par d'autres membres de son département.

Mathieson organise une réunion dans son bureau du département d'archéologie, à la Faculté des Antiquités où il travaille. Récemment, un artefact important lui a été envoyé par une expédition de l'université Miskatonic en Afrique. C'est un objet assez inhabituel, qui défie toute explication, du moins en ce qui le concerne. Il espère que les investigateurs l'aideront à faire la lumière sur ce mystère. Il refuse d'en dire plus au téléphone ou par courrier. Ce n'est qu'en le rencontrant qu'on peut connaître la nature exacte du mystère.

Recherches préliminaires

Les investigateurs vont probablement vouloir faire quelques recherches avant de rencontrer Mathieson. Un test réussi de *Bibliothèque* dans les archives de quelques anciens numéros de journaux comme *l'Arkham Advertiser*, *l'Arkham Gazette* ou d'autres titres de Nouvelle-Angleterre, révèle que l'université a organisé trois expéditions en Afrique, dont deux sont achevées si le scénario se déroule en 1931, tandis que la dernière, au Kenya, est encore en cours.

- **1927, Afrique du Sud** : le Dr William Moore du département de géologie a organisé cette expédition pour examiner certaines des plus vieilles surfaces agricoles connues.
- **1928-29, Égypte** : une importante série de fouilles archéologiques, menées par le Dr Galloway dans le désert à l'ouest du Caire. Galloway a passé plus d'un an à chercher la fabuleuse « vallée des vents », qui abriterait la tombe d'un haut-prêtre hérétique tristement célèbre. L'expédition rencontra de sérieux problèmes, au cours de l'été 29, avec des tribus bédouines locales et s'acheva brutalement. (Pour plus d'informations, voir « Les Sables du Temps », scénario dans la campagne *the Day of the Beast*, de Chaosium).
- **1931, Kenya** : une expédition commune de l'Université Miskatonic et de l'Université d'Adélaïde en Australie. Cette expédition est menée par le docteur Julius Phorbes, venu d'Australie, et par le professeur Alexander Spaulding, de la Nouvelle-Angleterre. Ensembles, ils étudient des hominidés préhistoriques qui pourraient avoir fondé une civilisation bien avant les hommes. Cette expédition a débuté deux mois avant le début du scénario.

Si les investigateurs souhaitent en savoir plus sur cette dernière expédition, chaque test de *Bibliothèque* réussit leur donne les informations suivantes, à condition qu'ils recherchent dans les thèmes appropriés :

- **Les hommes primitifs africains**. En Afrique du Sud, en 1924, un anthropologue et paléontologue australien, Raymond Dart, découvrit un crâne dans une région près du désert du Kalahari, aujourd'hui connue sous le nom de Taung. Dart remarqua les caractéristiques humanoïdes du crâne et nomma cette nouvelle espèce *Australopithecus africanus*. Il déclara qu'elle avait une dentition et une posture érigée proche de celles

Recherches sur les goules

Les investigateurs qui identifient le crâne pour ce qu'il est , peuvent effectuer quelques recherches supplémentaires sur les goules. Quelques études générales dans des bibliothèques publiques peuvent donner les informations suivantes :

- dans le folklore arabe ou moyen-oriental, une goule est un démon du désert qui peut prendre la forme d'un animal. Ce sont des esprits maléfiques qui pillent les tombes, se nourrissent de la chair des morts et des jeunes enfants et habitent généralement les cimetières. Aussi connues sous le nom de Qutrub, ce type de démon attire parfois les voyageurs dans le désert où ils les dévorent. Les goules se déguisent parfois en prostituées.
- en 1887, le récit d'un explorateur français parle d'un passage à Rabat, la capitale du Maroc. Il errait au travers du Oudaïa Kasbah quand il se perdit et se retrouva dans un réseau de cavernes. Elles semblaient d'étendre de plus en plus profondément, et il s'égara pour de bon. Ce n'est que lorsqu'il rencontra une créature appelée Inek, qui se nourrissait de cadavres, qu'il parvint à négocier son retour à la surface du monde. Le récit n'est pas clair sur la nature des négociations, mais il semble que le prix inclut une part de sa propre chair.
- un passage des Légendes des Mille et Une Nuits rappelle l'histoire d'une vaste caverne s'étendant sous le continent africain tout entier, foyer de démons qui se nourrissaient de chair humaine.

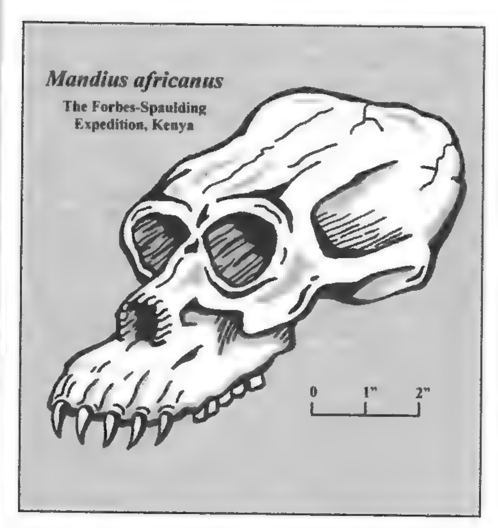
Si les investigateurs tentent de contacter Rudolph Pearson, de l'Université de Columbia, ils découvrent qu'il est actuellement en Europe et qu'il est injoignable – sa secrétaire n'en dit pas plus. Il est impossible de l'approcher durant le temps de cette aventure. Des informations supplémentaires sur Pearson peuvent être trouvées dans le supplément *Secrets de New York.* (spécialiste des goules Cf. *Secrets de New-York* p.30)

des humains puis suggéra que les ancêtres de l'humanité pouvaient être originaires de ce continent. Ses découvertes allaient contre les croyances scientifiques du moment qui plaçaient l'origine de l'homme en Asie – un débat toujours brûlant dans la communauté scientifique. Note au gardien : cette histoire est véridique.

- **Professeur Curtis Mathieson**. Anthropologue accompli et archéologue expérimenté, avec des dizaines de campagnes de terrain au compteur, Mathieson est apprécié sur le campus pour sa vive intelligence et ses manières aimables. Spécialiste des civilisations du Proche-Orient, il a effectué des recherches approfondies sur des sites mésopotamiens, hittites et assyriens, à travers tout le Croissant fertile. Il a la notation sévère, mais il prend toujours le temps d'aider les étudiants qui en font la demande.
- **Professeur Alexander Spaulding**. Il n'a été que récemment recruté à l'université Miskatonic, en provenance de l'université Brown à Providence. Spaulding a rejoint la faculté des Antiquités comme lecteur en paléontologie. Il est spécialité dans les hommes primitifs et c'est un fidèle tenant de la théorie asiatique de l'origine de l'homme – un débat brûlant à cette époque.
- **Docteur Julius Forbes**. Forbes est un jeune anthropologue doué, originaire d'Adélaïde en Australie du sud. Il a passé la plupart de ces dernières années en Afrique sub-saharienne, à étudier les cultures primitives, y compris les Pygmées du Congo belge et les Bushmen du Kalahari. Il a récemment épousé la jeune fille d'un aristocrate anglais, l'époustouflante Mandy Forbes. Les deux tourtereaux apparaissent souvent dans les colonnes mondaines où on rapporte leur profond amour.

La Miskatonic University

Située à Arkham, Massachusetts, l'université Miskatonic est renommée à travers toute la Nouvelle-Angleterre, notamment grâce à la vaste collection de la Bibliothèque Orne. La ville est aisément accessible par la route ou par le train. L'hôtel Miskatonic, en face du campus, offre des chambres à partir de $5 la nuit. Vous pouvez trouver des détails sur la ville dans les suppléments Chaosium *H.P. Lovecraft's Arkham* et *Miskatonic University*.



Folie #1 : Mandius africanus, expédition Forbes-Spaulding, Kenya

Mathieson accueille les investigateurs dans son bureau. Les étagères ploient sous de nombreux ouvrages, y compris par exemple le *Livre de Dzyan* ou le *Problem of Meaning in Primitive Languages*, de Bronislaw Malinoski. Sur le mur, une photographie encadrée montre le jeune Mathieson en compagnie de collègues anonymes au milieu du désert. Une petite plaque indique que la photographie fut prise en Arabie en 1906.

Après quelques plaisanteries et les échanges de circonstance, Mathieson explique pourquoi il a contacté les investigateurs. Récemment, l'université Miskatonic et celle d'Adélaïde ont organisé une expédition commune dans la région autour du Mont Kilimanjaro, sur les territoires frontaliers entre le Kenya et le Tanganyika. Des cavernes découvertes plus tôt cette année semblent être des lieux de sépulture pour des rois africains appartenant à une civilisation encore inconnue, plus ancienne que les tribus qui sont installées dans le secteur. Tandis qu'il effectuait des fouilles, le docteur Forbes a découvert le crâne quasiment intact d'un hominidé datant de 30,000 à 100,000 ans, qu'il a appelé *Mandius africanus*. Le crâne confirme certainement la théorie selon laquelle l'homme est apparu en Afrique, mais il possède quelques caractéristiques plutôt troublantes qui défient toute explication. À ce moment, Mathieson montre le crâne aux investigateurs (voir Aide de jeu *Folie #1*). Il leur demande alors leur opinion. L'examen préliminaire de l'objet indique qu'il s'agit d'un crâne humain mais, comme Mathieson l'explique, il possède quelques caractéristiques qui le rendent très différents de ceux trouvés en Asie, en Europe ou en Afrique. Les plus évidentes sont les canines proéminentes, les orbites agrandies et la forme de la mâchoire, allongée presque comme un museau.

Les investigateurs peuvent utiliser une large gamme de compétences pour commencer à éclairer ce mystère :

- **géologie** : les fragments rocheux que l'on trouve dans le crâne présentent des caractéristiques propres aux formations géologiques de l'Afrique de l'Est, et la datation est sans doute correcte.
- **anthropologie** : l'espèce mangeait de la viande. Néanmoins, la dentition présente des signes communs aux animaux charognards, comme les hyènes, plutôt qu'aux vrais carnivores, comme les lions ou les léopards. Cela suggère que cette espèce consommait plutôt de la viande décomposée depuis un certain temps.
- **biologie** : la cavité cérébrale est au moins aussi grande, sinon plus, que celle que l'on trouve chez les humains, ce qui suggère qu'ils étaient sans doute aussi intelligents que les hommes modernes, ou plus.
- **biologie** : s'il s'agit d'une espèce d'hominidé, elle doit avoir évolué selon une voie différente depuis au moins un demi-million d'années pour être aussi différente.
- **histoire naturelle** : les grands yeux suggèrent que la créature était nocturne et qu'elle chassait de nuit ou vivait sous terre.
- **histoire naturelle** : le crâne est plus épais que celui d'un humain, ce qui suggère qu'il était bien plus résistant aux blessures que celui des hommes du Néanderthal, par exemple. Son museau pointu indique que

ses mâchoires étaient puissantes, capables d'arracher de larges portions de chairs et d'os.

- **mythe de Cthulhu** : selon toute vraisemblance, ce crâne appartenait à une créature appelée goule. Elles sont physiologiquement semblables aux hommes, avec quelques exceptions notables. Les goules sont plus ou moins bipèdes, d'un aspect général vaguement canin, avec une peau caoutchouteuse, des oreilles pointues, un corps découplé et des griffes écailleuses pour creuser le sol. Elles vivent sous terre, partout sur le globe où on peut trouver des hommes, et ce sont des charognards. Si les investigateurs en parlent à Mathieson, il ne les croit pas, inquiet qu'ils puissent prendre trop au sérieux les livres sur l'occultisme ou la sorcellerie – mais il admet que le nom de *Ghulus africanus* aurait sans doute été plus approprié pour l'espèce.

Heureusement, les investigateurs ont impressionné Mathieson, et il se sent enclin à leur en révéler un peu plus sur la situation au Kenya.

Mathieson connaît Alexander Spaulding depuis des années, un paléontologue renommé et respecté. Durant un temps, tout comme la plupart de ses pairs, Spaulding croyait que les humains descendaient de primates asiatiques, mais récemment il a trouvé des fossiles au Kenya qui remettent ses croyances en question.

Des recherches ultérieures mirent à jour une traduction d'un livre assez étrange, le *Messager masqué*, écrit au Maroc au dix-huitième siècle. L'ouvrage contenait plusieurs légendes concernant une grande terre souterraine qui s'étendait des Montagnes de l'Atlas, au travers du Sahara et jusqu'à la vallée du Rift et au-delà. Le texte avait été écrit à une époque où peu d'explorateurs, arabes ou européens, savaient ce que cachait l'intérieur du continent, et pourtant les descriptions étaient assez précises.

Spaulding possédait une copie de la traduction anglaise du *Messager masqué*. Guidé par les descriptions qu'il contenait, il voyagea au Maroc et en Égypte, afin de confirmer l'existence de plusieurs des lieux mentionnés dans le texte. Ce faisant, il découvrit bien plus que ce qu'il espérait – de profondes cavernes, dont certaines auraient pu le mener bien plus loin si elles ne s'étaient effondrées récemment.

Désireux d'en savoir plus, Spaulding décida qu'il était temps de vérifier l'existence de tunnels identiques en Afrique de l'Est. Néanmoins, la traduction du texte était là confuse et il se retrouva dans une impasse. Le professeur Rudolph Pearson, l'un des traducteurs, lui révéla que l'original était désormais introuvable, qu'on le présumait avoir été détruit durant un incident malheureux à Arkham quelques années en arrière. L'autre traducteur, le professeur Colbridge, était mort. Pearson ne savait pas, hélas, où on pouvait trouver une autre copie du texte original.

Au moment où il allait perdre espoir, Spaulding tomba sur un article universitaire écrit par le professeur Julius Forbes, un Australien de l'université d'Adélaïde, qui citait un passage de l'édition originale du *Messager masqué*. Les deux hommes se rencontrèrent au Cap et découvrirent qu'ils avaient des intérêts similaires dans le domaine de l'origine de l'homme. Encore mieux pour Spaulding, Forbes était en possession d'une copie du *Messager masqué* en arabe classique, qui décrivait de nombreuses entrées de tunnels sur les terres du Zinj (l'Afrique). Les deux hommes décidèrent d'organiser une expédition commune afin de trouver les tunnels sub-sahariens parfaitement documentés dans le texte.

C'était l'année dernière. Les deux universitaires ont désormais installé une équipe de fouille au Kenya et explorent actuellement la région autour du Mont Kilimanjaro, près de la frontière du Tanganyika. Le texte se révéla très précis et des cavernes furent découvertes. Une fois encore, on trouva de récents éboulements, mais il fut assez aisé de les dégager et, avec l'autorisation du gouvernement colonial kenyan, les excavations commencèrent. Jusqu'à présent, ils ont découvert des fragments d'os fossilisés et de l'art pariétal plus ancien que toutes les civilisations humaines connues. Il semble que ces créatures sont aussi intelligentes que les hommes modernes, et il est même possible qu'elles aient appris aux hommes à peindre dans les grottes, à utiliser le feu et à fabriquer des outils primitifs. Arrivé à ce point de son exposé, Mathieson pense que ces découvertes pourraient révolutionner notre compréhension des origines de l'homme.

Mathieson avait deux raisons de contacter les investigateurs : d'abord, en raison de leur expertise académique, mais aussi parce que ce sont des enquêteurs reconnus. Depuis que les fouilles ont commencé, plusieurs ouvriers de l'expédition Forbes-Spaulding ont disparu, et un étudiant de troisième cycle de la Miskatonic, Peter Tobey, a été retrouvé le crâne écrasé sous une lourde pierre. Il semble que le roc soit tombé de la falaise au-dessus, mais on suspecte un acte criminel. Bien que les forces armées de la colonie, le King's African Rifles, enquête sur ces morts, Mathieson serait rassuré si les investigateurs pouvaient découvrir eux-mêmes ce qui se cache derrière ces événements macabres. Si, réellement, il n'y avait aucun signe d'intention maligne et qu'il s'agissait simplement de coïncidences tragiques, cela pourrait apaiser la conscience de l'université.

Si les investigateurs acceptent la mission, l'université Miskatonic leur paiera leur tarif habituel, ainsi que les frais et un bonus de $200 à la fin. Mathieson peut leur avoir des billets pour l'Afrique à bord du paquebot *La Carinthia*, appartenant à la Cunard, qui quitte New York dans trois jours. Le voyage, en première classe, prendra douze jours, les emmenant jusqu'à Monbassa en passant par Londres et Port Saïd – c'est là que Spaulding les retrouvera.

Professeur Curtis Mathieson

Sous ses manières aimables, Mathieson cache un affreux secret. Durant une expédition sur le terrain en Arabie en 1906, Mathieson et son équipe trouvèrent une ruine ancienne en pierres chatoyantes, bien plus ancienne que tout ce qu'ils connaissaient. À l'intérieur des ruines, Mathieson trouva des fragments de sculpture représentant d'étranges humanoïdes reptiliens. Il essaya d'explorer l'endroit plus profondément, mais une bande de Bédouins



Professeur Curtis Mathieson (blanc)

54 ans, archéologue respecté

APP	13	Prestance	65 %
CON	04	Endurance	20 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	7
Santé Mentale	55

Compétences

Bibliothèque	90 %
Crédit	75 %
Linguistique	40 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Persuasion	85 %
Psychologie	65 %
Réputation universitaire (Miskatonic)	84 %
Sciences de la terre :	
- géologie	20 %
Sciences de la vie :	
- biologie	10 %
- histoire naturelle	80 %
Sciences formelles :	
- astronomie	15 %
- chimie	15 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	85 %
- archéologie	90 %

Combat

Aucun

Langues

Anglais	95 %
Arabe	60 %
Égyptien	60 %
Grec	60 %
Latin	60 %

World-Wide Telegraph
The Globe in Seven Minutes

CAIRO VANCOUVER HONOLULU MEXICO CITY LONDON MELBOURNE
BERLIN ROME BUENOS AIRES CAPE TOWN NEW DELHI MANILA

Désolé de ne pas vous trouver à Mombasa Stop
Veuillez acheter billets de train pour Tsavo
Argent viré à Banque Barclays Stop
Mon assistant David Capwell vous y trouvera Stop
Accidents sur site plus nombreux chaque jour Stop
Attends impatiemment votre aide à ce sujet Stop
Prof Spaulding Fin

SAN FRANCISCO HOME OFFICE: NEW YORK CHICAGO

WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent, or missing communications, whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war, or act of God.

hostiles attaqua alors, forçant Mathieson et ses hommes à fuir. L'archéologue ne parla à personne de ces découvertes, afin de ne pas nuire à sa réputation, mais il en est venu à suspecter qu'il y a bien plus dans l'histoire et la préhistoire humaine que ce que les connaissances archéologiques ne laissent imaginer. Afin d'en apprendre plus sur les civilisations anciennes (et éventuellement pré-humaines), Mathieson a acheté et lu une copie du *Livre de Dzyan*, mais jusqu'à présent il a refusé d'adhérer aux douteuses théories théosophiques qu'il contient. Après avoir tenté de lire le *Necronomicon* qui se trouve dans la bibliothèque Orne, Mathieson rejeta, là encore, sa mythologie fantasque et les théories encore plus fantasques de ses anciens collègues. Mathieson est convaincu qu'une sorte de civilisation primordiale, très avancée, précéda celles de l'Égypte ancienne ou de la Grèce, mais tient pour inepties les histoires de monstres et de dieux stellaires.

Bien qu'il semble en bonne santé, Mathieson souffre de troubles cardiaques et ne peut plus effectuer d'activités éreintantes – la principale raison pour laquelle il ne va pas au Kenya lui-même. À la fin des années 20, Mathieson dirigea une expédition au Groënland et découvrit des preuves étonnantes d'une civilisation hyperboréenne perdue (ces événements sont décrits dans la *Trace de Tsathoggua*).

Au Kenya

Mombasa

Port principal du Kenya et terminus du chemin de fer ougandais, le front de mer de Mombasa est un mezze de quais dégoûtants où mouillent des cargos dépenaillés, de bâtiments de style colonial et de vieilles maisons au style arabe. Le Carinthia arrive vers six heures du matin. Une fois à quai, les investigateurs sont assaillis par des hommes et des garçons Swahili et Galla, qui tentent de leur vendre tout et n'importe quoi, mangues et noix de coco, lieux de résidence, services de guides, babioles en bois ou même le change de leur argent contre des livres anglaises. Les autorités portuaires dirigent les investigateurs vers la Lever Custom House, où ils peuvent obtenir un visa et même un port d'arme s'ils le désirent. Il leur faut environ une heure pour accomplir ces formalités.

Bien que personne ne soit là pour les accueillir, un télégramme les attend à la Lever House (voir Aide de jeu *Folie #2*). L'argent mentionné dans le télégramme, afin qu'ils puissent acheter des billets pour Tsavo, est disponible aux guichets de l'agence de la Barclays Bank à Mombasa. Le train part à 10 heures du matin, ce jour même, et arrivera à Tsavo vers 15 heures.

Si les investigateurs achètent une copie du *East African Standard* avant leur départ, ils peuvent trouver un article lié aux problèmes qui affectent les fouilles (voir Aide de jeu *Folie #3*).

Tsavo

Le voyage en train vers Tsavo se déroule sans incident et on peut admirer les troupeaux de zèbres et d'impalas depuis les fenêtres du compartiment. L'archéologue américain Daniel Capwell attend les investigateurs à leur descente du train, comme indiqué dans le télégramme qu'ils ont reçu. Il reconnaît le groupe sans hésitation, d'autant que ce sont les seuls blancs qui descendent en nombre à Tsavo. Le camion est prêt à partir, deux investigateurs prenant place à l'avant et les autres derrière. Il faut trois heures d'une route chaude et poussiéreuse au travers du bush pour atteindre le site des fouilles avant la nuit, aussi Capwell ne souhaite-t-il pas s'attarder

De plus en plus de morts mystérieuses sur l'expédition Forbes-Spaulding

Par Louise Talbot

Tsavo : Huit ouvriers Galla ont été tués hier sur le site des fouilles anthropologiques australo-américaines, à environ 80 km à l'ouest de Tsavo, quand un tunnel s'est effondré sur les travailleurs. Le docteur Julius Forbes, chef de l'expédition, a indiqué qu'il s'agissait d'un autre malheureux accident, mais que ce contretemps n'empêchait pas d'espérer de futures découvertes.
Cet événement tragique, le dernier en date, n'est pas le premier deuil qui frappe ces fouilles. Il y a quelques semaines, un étudiant, Peter Tobey, fut découvert la tête écrasée sous une énorme roche. La semaine dernière, une jeune photographe, Nancy Dilworth, fut trouvée à une douzaine de kilomètres du camp, enterrée jusqu'au coup dans le sable et la rocaille, finalement décédée de déshydratation.
Les King's African Rifles ont enquêté sur les trois incidents, mais n'ont trouvé aucun signe d'acte criminel.
L'expédition Forbes-Spaulding, financée conjointement par l'Université d'Adélaïde en Australie et par l'université Miskatonik aux États-Unis, effectue des fouilles depuis quelques mois dans les piémonts du Mont Kilimanjaro. L'expédition recherche des preuves qui pourraient étayer la théorie que les ancêtres communs de l'humanité étaient africains et non asiatique, comme le prétend généralement la communauté scientifique.

Folie #3 : Article de l'East African Standard

en ville. De toute manière, en dehors de quelques magasins où ils peuvent se fournir en nourriture, provisions, équipement de camping et de chasse, il y a peu à faire ici pour les investigateurs. On conseille à ceux qui ne possèdent pas leurs propres carabines ou fusils d'en acheter ici, car ils devront peut-être se défendre contre les animaux sauvages. Si les investigateurs en avaient besoin plus tard, le seul hôtel de la ville est le pittoresque et confortable Witteveen Lodge Inn, tenu par un couple de Hollandais âgés – les chambres sont à partir de £1 ($4) par nuit. Ils servent une pension complète modeste (petit-déjeuner, déjeuner et dîner), comprise dans le prix. En fait, c'est le seul endroit en ville où on puisse manger.
La route vers l'ouest conduit les investigateurs dans la spectaculaire savane africaine, où ils aperçoivent des girafes et des gnous. À un moment, Capwell arrête le camion pour laisser passer un troupeau d'éléphants, très protecteurs envers les petits qui traînent derrière. Capwell indique aux investigateurs que, s'ils le désirent, ils peuvent éventuellement s'arranger pour chasser ces animaux – bien que le travail qui les attende au camp ne leur en laissera sans doute pas le temps.
Sur la route, Capwell parle ouvertement des décès récents. Tout le monde pensait que la mort de Tobey était un accident, mais quand ils ont trouvé Nancy, ce fut un choc. Il hésite un moment et seul un test de *Psychologie* réussit l'encourage à continuer – elle a effectivement été enterrée comme le rapporte le *Standard*, mais son air de profonde terreur est désormais gravé dans sa mémoire et Capwell est persuadé qu'elle n'est pas morte de déshydratation ; elle a vu quelque chose qui l'a fait mourir de peur. Il n'a aucune idée de ce que cela pouvait être. Il ne peut pas plus expliquer la mort des dix ouvriers gallas (deux sont morts ce matin même) – le mur s'est juste effondré sur eux. Capwell remercie le ciel que leur contremaître somalien, Rurk Barzeel, ait obtenu des autres travailleurs qu'ils continuent les fouilles, bien qu'il soit surpris que ceux-là prennent si bien les morts étranges qui frappent le site.
Le groupe arrive au camp au crépuscule, juste à temps pour faire les présentations avant de passer à table.

Kenya Sud
L'expédition Forbes-Spaulding
0 50 100 150 Km
0 50 100 150 M
mont Kenya
Thika
KENYA
mont Kilimanjaro
Site de l'expédition Forbes-Spaulding
Lamu
Tsavo
Océan Indien
Moshi
Voi
MOMBASA
protectorat du Tanganyika
Pangani

Les membres de l'expédition Forbes-Spaulding

L'expédition est financée par les deux universités – elle est donc dirigée par deux personnes. Puisque le professeur Spaulding est le plus âgé et le plus expérimenté, il en est le chef honoraire et tous les sujets importants passent par lui. Néanmoins, c'est Forbes qui en sait le plus à propos de ce site et il prend toutes les décisions quant à savoir où et quand creuser, ainsi que pour l'interprétation des trouvailles. Presque tout le monde appelle « goules » la nouvelle espèce découverte, notamment parce que c'est ainsi qu'elle est appelée dans le *Messager Masqué*.



Professeur Alexander Spaulding (blanc)

60 ans, paléontologue américain distingué

APP	12	Prestance	60 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 11
Santé Mentale 51

Compétences
Bibliothèque 80 %
Crédit 75 %
Mythe de Cthulhu 05 %
Réputation universitaire (Miskatonic) 75 %
Sciences de la terre :
- géologie 65 %
Sciences de la vie :
- histoire naturelle 85 %
Sciences formelles :
- chimie 20 %
Sciences humaines :
- paléontologie 75 %
- archéologie 40 %

Langues
Anglais 95 %
Arabe 15 %
Chinois mandarin 30 %

Combat
Poings 40 %, dégâts 1D3
Carabine .30-06 30%, dégâts 2D6+3

Sortilèges
Contacter les goules



Docteur Julius Forbes
(blanc)

33 ans, anthropologue australien reconnu

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	12
Santé Mentale	57

Compétences

Bibliothèque	95 %
Crédit	55 %
Linguistique	80 %
Mythe de Cthulhu	09 %
Réputation universitaire (Université d'Adélaïde)	94 %
Sciences de la terre : - géologie	40 %
Sciences de la vie : - histoire naturelle	40 %
Sciences humaines : - anthropologie	75 %
- archéologie	40 %
- paléontologie	60 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	95 %
Arabe	70 %
Français	75 %
Grec	70 %
Kiswahili	55 %
Latin	80 %
Nunga (aborigène australien)	45 %
Pygmée	55 %
San (Bushmen)	65 %

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3+1D4
Revolver .32 30 %, dégâts 1D8
Carabine .30-06 25%, dégâts 2D6+3

Professeur Alexander Spaulding

Caractéristiques page 125

Avec sa touffe de cheveux blancs, sa moustache épaisse et ses favoris, Alexander Spaulding a tout du vieux gentilhomme de la Nouvelle-Angleterre, plein de maniérismes et de codes vestimentaires tout droit sortis de l'époque victorienne. Il parle souvent de cette période et refuse d'admettre qu'il prend de l'âge, bien qu'il ne puisse plus travailler aussi énergiquement qu'alors. Il croit dans les hautes valeurs morales et a le chic pour ne jamais remarquer les situations embarrassantes dans lesquelles les autres se retrouvent. Spaulding regrette l'absence de sa femme, Elise, restée à Arkham, et lui écrit tous les jours.
Spaulding est diplômé de Brown, à Providence. Il travailla un temps pour le Smithsonian à Washington DC, avant de rejoindre des fouilles en Palestine, en Arabie, en Indonésie et en Chine. Durant des années, il fut lecteur à la Brown University jusqu'à ce que, récemment, il accepte un poste à la Faculté des antiquités de la Miskatonic, comme lecteur en paléontologie. Il est devenu un expert de l'humanité primitive et un ferme support de la théorie asiatique de son origine – bien que les découvertes récentes du Kenya ébranlent ses convictions.
Spaulding a lu la traduction anglaise du Messager masqué, mais sait que cette version est tronquée par rapport à l'original. La nuit, il apprend seul l'arabe en tentant de traduire ce qu'il peut. Il apprécie particulièrement le whisky écossais.

Docteur Julius Forbes

Caractéristiques ci-contre

Julius Forbes est un jeune et talentueux anthropologue australien, lecteur à l'université d'Adélaïde. Bien qu'il ait commencé sa carrière en étudiant les tribus aborigènes du centre de l'Australie, Forbes a passé l'essentiel de son temps en Afrique sub-saharienne à étudier ses cultures primitives, y compris les Pygmées du Congo belge ou les Bushmens du Kalahari. Il a un don pour les langues et une approche dogmatique et résolue de la résolution des problèmes. Beaucoup pensent qu'il n'écoute pas ce qu'on lui dit, que son esprit est incapable de se concentrer sur les aspects simples de la vie quotidienne ; ce n'est pas vrai : il entend tout, mais il ne sait simplement pas comment répondre à une banale conversation.
Récemment, à la grande surprise de ses amis et de ses pairs, Forbes est revenu de Londres (où il donnait des conférences sur les origines de l'homme en Afrique) marié à la jeune fille d'un aristocrate anglais, la superbe Mandy Forbes. Ses collègues furent étonnés de le voir aussi épris – car il saute aux yeux qu'il est follement amoureux de sa femme, malgré sa distraction naturelle.
Forbes est depuis longtemps convaincu que l'homme est descendu du singe en Afrique et il suggère désormais qu'il y avait une troisième espèce, en plus de Néandertal et de l'Homo sapiens : le Mandius africanus, qui a été trouvé sur ce site au Kenya. Il pense que les restes ne furent pas découverts plus tôt parce qu'ils sont devenus une race souterraine qui n'est jamais venue en surface.
Il a lu en détail environ un tiers de la version en arabe classique du *Messager masqué*, mais sait qu'il y a d'autres secrets à découvrir dans ces pages. Plus Forbes avance dans sa lecture, plus il est perturbé, convaincu que les vastes cités souterraines décrites ici et qui s'étendraient sous tout le continent sont bien réelles. Il espère que, s'il peut un jour se rendre à la Miskatonic University, on lui donnera accès au Necronomicon pour confirmer certaines de ses découvertes dans le texte marocain.

Mandy (Madeline) Forbes

Caractéristiques ci-contre

Madelin Forbes, originaire du Wessex, est une magnifique jeune femme, héritière d'une famille aristocrate fortunée. Elle s'est récemment mariée à Julius Forbes mais ne peut pas expliquer pourquoi elle est tombée amoureuse. Il est gentil, attentif et il l'adore, mais après quelques mois ensemble, elle a constaté qu'il n'avait pas les mêmes besoins de romance, de passion et d'aventure qu'elle-même. Elle pensait qu'en l'accompagnant au Kenya, elle connaîtrait tout cela – mais cela ne s'est pas produit.
En fait, elle a rencontré Daniel Capwell, un américain fringuant et beau garçon qui lui offrait tout ce que Forbes lui refusait. Bien qu'elle ait résisté au charme de Capwell durant des mois, et qu'il ait lui-même tenté d'ignorer ses sentiments, ils se rencontrent désormais quand ils le peuvent pour entretenir une relation secrète mais passionnée.
Mandy est une femme déchirée. Elle aime son mari, mais ne se sent vivante et désirée que dans les bras de Daniel. Elle sait que son secret finira par être révélé et que tout cela finira tragiquement ; pourtant, elle est incapable de quitter Capwell. Les morts récentes sur le site l'ont beaucoup touchée et elle ne trouve de réconfort que dans les bras de son amant, pas dans ceux de son mari.
Mady est la photographe et la dessinatrice de l'expédition. Elle tient plusieurs carnets de croquis avec des plans du site et des reproductions détaillées des découvertes. Un autre carnet contient d'innombrables dessins au crayon de Capwell.

Kurt Sartzman

Caractéristiques page 128

Ce colosse germanique, à l'épaisse chevelure blonde et bouclée et à la figure austère, est un ami de longue date et un collègue de Julius Forbes – ils ont tous deux travaillé ensemble sur de nombreuses fouilles en Afrique. Après bien des années, Sartzman a appris à suivre ses intuitions à propos des gens qu'il rencontre – et elles lui crient qu'il n'aime ni Capwell, ni Barzeel, bien qu'il n'ait aucune raison logique à cela. S'il découvrait que Capwell avait une affaire avec Mandy, il lui casserait la figure avant de le jeter du camp. En attendant, il tente de découvrir les secrets de Barzeel, espérant surprendre le contremaître et



ses ouvriers la nuit – jusqu'à présent sans succès. Tout ce qu'il peut dire, c'est qu'à chaque accident, Barzeel était là le premier. Pour le moment, aucun de ses ouvriers somaliens – ceux-là lui sont extrêmement loyaux – n'ont été blessés le moins du monde. Il peut tenter d'approcher les investigateurs pour qu'ils l'aident à révéler ces hommes et le plan maléfique qu'ils préparent.

Daniel Capwell

Caractéristiques page 130

Ce jeune homme, suffisant et pourtant charmant, est un bel homme et il le sait. Daniel Capwell adore raconter des histoires qui tournent autour de ses exploits personnels ; mais il est charismatique et sait écouter avec intelligence et empathie, sachant toujours dire ce qu'il faut quand il faut pour que tout le monde se sente mieux malgré les circonstances. C'est aussi un homme courageux, volontaire pour explorer les tunnels obscurs pour Forbes et Spaulding en éclaireur, prêt à négocier avec les nomades indigènes hostiles qui rôdent parfois près du camp.
La liaison qu'il entretient avec Mandy Forbes est son secret. Pendant longtemps, il a résisté au désir d'exprimer ses sentiments pour elle, mais désormais leur relation est passionnée, disparaissant une fois par semaine à Tsavo au prétexte d'aller chercher des vivres, et même parfois jusqu'à Nairobi, quand on le leur accorde, où ils restent plusieurs jours d'affilée dans des chambres d'hôtel. Il sait qu'il est tombé amoureux de Mandy et il le lui répète, mais elle répond toujours qu'elle aime son mari. Il sait qu'il devrait tout arrêter, mais cela causerait au moins autant de problèmes que ça en réglerait.
Si les investigateurs tentent n'importe quelle action qui semble dangereuse, Capwell est volontaire pour les accompagner, tentant constamment de prouver à lui-même qu'il est un homme. Diplômé de la Miskatonic, ce voyage est sa première expédition hors des États-Unis. Il a hâte de partir en safari dès qu'il aura un peu de temps libre.

Rurk Barzeel

Caractéristiques page 131

Si Rurk Barzeel fut un jour membre des tribus somaliennes, en Somalie italienne, il est depuis longtemps devenu un agent des goules africaines. Il y a longtemps, quand il n'était qu'un jeune garçon, Barzeel fut enlevé par les goules jusque dans les ténèbres souterraines, dans la Réserve, où il finit par négocier sa libération. Les goules acceptèrent, mais pas avant qu'elles n'aient rongé et mâché son visage jusqu'à le défigurer affreusement. Désormais, il ne quitte pas un voile qui dissimule sa difformité, l'expliquant par les traditions de son peuple. Les investigateurs qui lui parlent face à face peuvent tenter un test de Trouver Objet Caché pour remarquer les scarifications autour de ses yeux.
C'est Barzeel qui alerta les goules à propos des fouilles Forbes-Spaulding et de leur intrusion dans l'un des accès au royaume souterrain des goules. Il se fit engager comme contremaître sur le site et, en l'espace de quelques mois, a fait éliminer systématiquement les ouvriers Galla pour les remplacer par des agents humains loyaux aux goules. Barzeel sait que de nombreux Galla manquant ne sont pas morts, mais ont été emportés dans les ténèbres. La mission de Barzeel est de s'assurer que tous les membres de l'expédition soient livrés aux goules ou, si c'est impossible, tués. Barzeel sait que Sartzman se méfie de lui et de ses ouvriers ; il compte bien s'en débarrasser au plus tôt.
Si Barzeel est démasqué ou capturé, ses maîtres réaliseront bien vite que quelque chose ne va pas. S'il ne fait pas son rapport à la nuit, les goules s'abattront sur le camp pour emporter tous ceux qu'elles pourront.

Zaid

Caractéristiques page 132

Zaid est un négociateur chevronné et un débrouillard habile – ces deux qualités associées à sa capacité à s'exprimer en anglais, en allemand, en swahili, en somali, en kikuyu et en galla, lui ont assuré une place de premier serviteur de Spaulding et de Forbes. Travaillant pour nourrir une famille nombreuse à Voi, Zaid fait des courses, négocie avec les ouvriers, fait office de traducteur et apporte ses connaissances sur le milieu local. Il est extrêmement loyal envers ses employeurs et, bien qu'il ne dira rien si on ne l'y oblige, il se méfie grandement de Barzeel et de ses ouvriers somaliens.
Zaid refuse d'entrer dans les grottes dégagées. Si on lui demande pourquoi, il explique qu'une légende de son peuple parle de démons souterrains, qui viennent parfois à la surface pour manger les morts. Le reste du temps, c'est un jeune homme amical, sympathique et plein d'humour. Mal nourri durant la plus grande partie de sa vie, Zaid n'est pas d'une aussi bonne santé que les autres occupants du camp – cela se remarque à sa maigreur. Tous les soirs, il prie Dieu.

Étudiants

Caractéristiques page 133

Quatre doctorants, deux venants de la Miskatonic et deux d'Adélaïde, sont présents pour assister aux fouilles. Ils supervisent une grande partie du travail quotidien, examinent et trient les artefacts, vérifient les rôles et organisent la logistique et le paiement des ouvriers. Ils sont tous terrifiés par les événements récents et si ces fouilles n'étaient pas l'opportunité la plus importante de leur vie, ils auraient déjà fait leurs bagages pour rentrer chez eux. Ils s'appellent Josh et Rupert, d'Arkham, et Naomi et Albert, d'Adélaïde. Considérez qu'ils ont tous les mêmes caractéristiques.

Ouvriers galla (noirs)

Caractéristiques page 134

Recrutés dans les tribus locales, ces ouvriers galla sont dévoués et pourtant terrifiés. Ils savent que, en dehors des deux blancs, seuls des Gallas ont été frappés par les accidents



Mandy (Madeline) Forbes (blanche)

24 ans, photographe et dessinatrice

APP	17	Prestance	85 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	61

Compétences

Art (dessin)	45 %
Bibliothèque	40 %
Crédit	85 %
Persuasion	45 %
Photographie	50 %
Premiers soins	60 %
Psychologie	35 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	15 %
- archéologie	15 %

Langues

Anglais	75 %
Français	25 %

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3



Kurt Sartzman (blanc)

24 ans, paléontologue allemand

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	15
Santé Mentale	59

Compétences

Bibliothèque	50 %
Crédit	35 %
Discrétion	30 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Persuasion	25 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	85 %
Sciences de la terre :	
- géologie	30 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	40 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	55 %
- archéologie	30 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Cacher	50 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	75 %
Kiswahili	25 %
Pygmée	15 %
San (Bushmen)	10 %

Combat

Poings 65 %, dégâts 1D3+1D4
Saisie 65 %, dégâts spéciaux
Couteau 40 %, dégâts 1D10
Carabine .30-06 45 %, dégâts 2D6+3



sur le site. Ils se sentent aussi rejetés par les Somaliens, dont ils ont peur pour une raison qu'ils ne peuvent expliquer. S'il n'y avait tout cet argent à gagner, ils auraient fui depuis longtemps. Comme Zaid, ils savent que le royaume souterrain est maudit.

Ouvriers somaliens (noirs), agents des goules

Caractéristiques page 135

Ces hommes, aux faces constamment couvertes de voiles, ne sont pas vraiment des Somaliens, mais des humains difformes, des agents des goules menés par Rurk Barzeel. Leur loyauté est assurée par la terreur – car s'ils ne font pas ce qui leur est ordonné, ils seront renvoyés dans les profondeurs du monde pour servir de nourriture aux goules. Ils savent aussi que leur visage dévasté, rongé par les goules, les laissera à jamais en dehors des communautés africaines de la surface. Ils n'ont nulle part où aller et certains commencent même à se transformer en goules. Ils ne travaillent pas aussi dur que les ouvriers galla, au grand dam de Spaulding et de Forbes.

Le site des fouilles Forbes-Spaulding

Le camp est situé au milieu des bosquets d'une savane sèche, sur les bords d'une petite falaise. En arrière-plan, au sud-ouest, s'élève le majestueux Kilimanjaro, dont on aperçoit le sommet au petit jour avant que les nuages ne le dissimulent. Les jours sont chauds et quelques orages brisent parfois ces conditions estivales monotones.

Le site lui-même est constitué de plusieurs fosses couvertes de bâches, de l'entrée d'une caverne où l'on pense que se trouvent encore les découvertes les plus importantes, et d'un camp assez important de tentes, de camions et de chameaux, entouré de haies d'épineux chargées de tenir les animaux sauvages à l'écart. Les tentes sont nombreuses : les tentes qui abritent les membres de l'expédition, celles qui servent d'atelier, d'autres pour entreposer les artefacts récupérés ainsi qu'une tente immense abritant la cambuse et la salle à manger commune. Les ouvriers Galla et Somali dorment plutôt dehors ou sous des abris qu'ils ont dressés eux-mêmes. Les soirées autour des feux de camp permettent de commenter les trouvailles de la journée ou d'échanger des histoires.

Bomas : ces buissons d'épineux protègent contre l'intrusion de lions et d'autres animaux sauvages qui chercheraient de la nourriture. Les bomas sont arrangés en forme d'enclos. Tenter de passer au travers cause 1D6 points de dégâts.

Portes : les portes en bois sont fixées à leurs supports avec de grosses ficelles. Il faut 1D3 tours pour les ouvrir ou les fermer.

Feux : pour cuire les repas ou se réunir le soir.

Réserves à grain : ces grands entrepôts couverts de chaume sont construits bien au-dessus du sol pour les protéger contre les souris et les rats. Ils contiennent du maïs, du riz, du sorgho et des légumes secs pour nourrir les ouvriers.

Latrines : des trous dans le sol, entourés d'une petite palissade en bois.

Enclos à bétail : contient des vaches et des chèvres en quantité, qui sont traies ou saignées pour améliorer l'ordinaire ou, à l'occasion, tuées pour leur viande.

Véhicules : deux voitures et un camion sont garés là, prêts à effectuer les trois heures de route jusqu'à Tsavo. Il reste toujours au moins un véhicule sur le site en cas d'urgence.

Basse-cour : un petit enclos pour des poules, qui fournissent des œufs et de la viande.

Dromadaires : une douzaine de ces animaux grognons est utilisée comme bêtes de somme, pour transporter les gens, les biens et les artefacts depuis le site de fouille quand les véhicules ne suffisent pas.

Puits : ce puits très profond fournit une eau fraîche et claire, pour la boisson, la cuisine ou des douches occasionnelles. Elle est assez pure pour qu'on puisse la boire sans la faire bouillir ou la purifier. Le puits s'enfonce jusque dans la rivière souterraine décrite plus loin.

La tente de Spaulding : cette grande tente contient un lit de camp, un bureau, une lanterne et un coffre de voyage fermé (FOR 15), dont les deux seules clefs sont en possessions du professeur Spaulding et du docteur Forbes. Spaulding garde à l'intérieur une copie de la traduction anglaise du Messager masqué et une autre du texte original en arabe. Le texte annoté de la version anglaise est fourni en aide de jeu (voir Aide de jeu *Folie #4*, page 130).

Spaulding passe l'essentiel de ses journées à traduire le texte depuis l'arabe. Il prend de nombreuses notes sur son travail, la plupart à propos du vaste réseau souterrain qui semble s'étendre sous l'Afrique. Il faut six heures pour lire les notes de Spaulding et leur étude requiert un test d'*Anglais*. En cas de réussite, elles donnent +1% en Anthropologie et révèlent que, si Spaulding fut un jour convaincu que les hommes venaient d'Asie, il pense désormais qu'ils ont évolué à partir des hominidés africains. Il est aussi persuadé que cette nouvelle espèce, ces « goules » comme il les appelle, évoluèrent en parallèle aux hommes de Néandertal et à l'Homo sapiens, et qu'ils étaient bien plus avancés, bien plus intelligents. On trouve aussi une lettre de Curtis Mathieson qui offre son opinion sur le sujet (Aide de jeu *Folie #5*, page 131) – le cachet de la poste indique qu'elle fut envoyée le même jour où il engagea les investigateurs.

Un autre papier contient une copie du sortilège Contacter les goules, que l'on peut apprendre en 1D6 heures avec un test d'*Anglais* et un autre de *Connaissance*. Si le sort est utilisé, plusieurs douzaines de goules apparaissent à la nuit pour obéir aux ordres du lanceur, puis elles l'emportent, lui et ses compagnons, dans les profondeurs de la terre.

Site des fouilles

Forbes-Spaulding

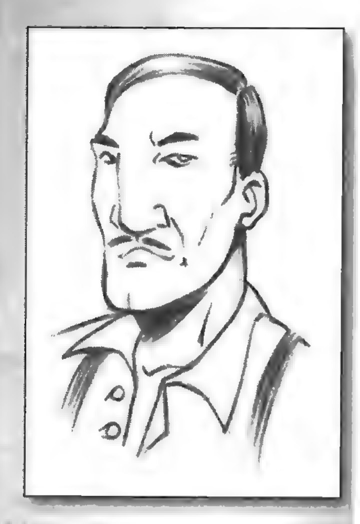
Mont Kilimanjaro

N

Boma
Basse-cour
enclos à bétail
camp somali
feu
tente de Barzeel
latrines
porte
tente de Forbes
grenier à grains
tente de Spaulding
tente de Sartzman
cambuse
feu
puits
grenier à grains
feu
tentes des étudiants
camp galla
tente de Capwell
tente des investigateurs
entrepôt
latrines
porte
véhicules
porte
Fosse B
Fosse A
tente aux artefacts
dromadaires
tente d'examen
Boma
mur effondré
Fosse D
Fosse C
Fosse E
Fosse F
buissons d'épineux
gravats
Falaise
Grotte
Falaise

0 3 6 9 12 15 mètres

0 15 30 45 pieds



Daniel Capwell (blanc)

27 ans, archéologue américain

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	14
Santé Mentale	53

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	60 %
Crédit	25 %
Négociation	50 %
Persuasion	45 %
Psychologie	25 %
Réputation universitaire (Miskatonic)	20 %
Sciences de la terre : 10 %	
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	40 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	25 %
- archéologie	40 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	95 %
Grec	30 %
Latin	30 %

Combat

Poings 60 %, dégâts 1D3+1D4
Couteau 40 %, dégâts 1D6+1D4
.38 automatic 25 %, dégâts 1D10
Carabine .30-06 40 %, dégâts 2D6+3

Le marchand d'épice tombe dans l'inframonde et paie un prix élevé pour sa libération

J'étais jadis un humble marchand d'épice qui possédait une humble échoppe dans les rues de la vieille médina, au cœur de la grande Oudaïa Kasbah, dans Rabat la vieille. Je travaillais dur de l'aube au crépuscule, chaque jour de la semaine, à l'exception du vendredi quand je priais Allah. Chaque nuit, je rentrais à ma demeure, près de ma femme aimée et de mes trois magnifiques garçons, et je remerciais Allah de cette vie bénie.

Un jour, tout cela changea ; un matin comme tous les autres, je devais me rendre à un rendez-vous pour récupérer des épices qui m'avaient été envoyées des Indes, et c'est là que je fus enlevé à ma vie et à ma famille pour toujours.

Les épices m'attendaient, m'avait-on dit, à l'entrée des cavernes sous la Oudaïa Kasbah. J'avais entendu des histoires sur ces catacombes, mais sans jamais les croire jusqu'à ce jour où mes yeux contemplèrent leurs entrées prodromiques. Dans leur embrasure enténébrée, j'attendis comme il me l'avait été demandé, sentant le vent froid courir sur ma peau qui soufflait de noirs labyrinthes et de tunnels sans fins. Puis je fus happé par cent et une mains, cireuses au touché et griffues, qui déchirèrent mes habits et m'emportèrent profondément sous terre. Durant des heures, je fus porté, de plus en plus profond, jusqu'à ce que je gémisse et que je sanglote, car je savais que si je pouvais m'échapper, je ne retrouverai jamais le chemin de mon foyer.

Je suppliais mes ravisseurs, leur demandais ma libération. Je leur parlais de ma femme si belle et de mes trois adorables garçons, et de ce que je donnerai pour être avec eux.

« Tu donnerais tout ? » me demanda l'un de mes ravisseurs, leur chef dont le nom était Inek. Son souffle sentait le cadavre et charriait une odeur de cimetière. Je ne pouvais voir son visage dans ces ténèbres éternelles, et je remercie Dieu de ne pas l'avoir pu, car je serai sûrement mort de frayeur en apercevant son affreuse apparence. Je lui dis que je donnerai tout.

« Très bien alors, » dit Inek, et nous fîmes demi-tour, commençant ainsi notre marche de retour vers la surface du monde, et tandis que nous avancions, je le remerciais à profusion et louais Allah pour sa générosité.

Tandis que j'étais transporté dans les ténèbres, je sentis la joie m'envahir. Je promis à Allah que je parlerai plus à tord des autres marchands, que je ne toucherai plus à l'alcool et que je ne volerai plus mes clients. Je savais que j'étais béni.

Finalement, nous atteignîmes l'entrée de la caverne, et je vis dans la pénombre que nous étions de retour sous la Oudaïa Kasbah, où je pleurai de joie.

« Tu ne pourras pas retourner auprès de ta famille, » me prévint Inek, toujours dissimulé dans les ombres, et je lui demandais pourquoi. « Parce que tu es si hideux qu'ils ne te recevront jamais ».

Je leur dis que je n'étais pas hideux, que ma femme et mes trois brillants garçons me respecteraient et m'adoreraient toujours. Alors mes ravisseurs éclatèrent de rire et se jetèrent sur moi, mordant mon visage, arrachant la chair et les muscles tandis que je hurlais de douleur. Je pensais qu'ils m'avaient menti, qu'ils allaient me dévorer, mais ils me réservaient un destin plus affreux encore. Je fus abandonné, non à ma mort, mais à ma guérison, et les plaies cicatrisées me laissèrent une figure horrible et monstrueuse. Puis je fus libéré, mais j'étais si défiguré que les gens me repoussaient, me jetaient des pierres et que les gardes de Rabat me firent même expulser hors des murs de Rabat. Inek avait raison, je ne pouvais retourner ainsi auprès star de ma famille, comme le monstre que j'étais devenu.

Elles me laissèrent aller, ces goules de l'inframonde. Et maintenant, je suis un mendiant, mon visage caché sous des voiles et des linceuls, comme les Bédouins du Sahara, d'où je surveille les rues. Je suis leur agent, car si je garde l'argent que je récolte, elles me nourrissent et m'abritent à la nuit. Je leur dis ce que j'ai vu, sur les bornes des cavernes qui s'étendent sous Oudaïa Kasbah.

Folie #4 – une fable du *Messager Masqué*

Tente de Forbes : c'est l'une des tentes les plus luxueuse du camp, possédant sa propre douche privée pour Mandy. L'intérieur très spacieux contient un grand matelas, un paravent, plusieurs bagages contenant essentiellement des habits féminins, un bureau et deux chaises. Dans l'équipement, on trouve un appareil photographique et plusieurs rouleaux de pellicule. Dissimulé dans l'un des sacs de linge se trouve un carnet de croquis avec de nombreux dessins de Capwell, que l'on ne trouve que durant une fouille délibérée et avec un test réussi de *Trouver Objet Caché*.

Sur le bureau, Julius Forbes tient un journal de bord où il enregistre tous les événements du site. Il faut trois heures pour le lire et il peut fournir aux investigateurs tous les détails qu'ils auraient pu rater et que le gardien pourrait vouloir leur donner. Forbes ne se doute absolument pas que sa femme a une liaison avec Capwell, et la manière dont il parle d'elle montre qu'il est éperdument amoureux.

Tente de Sartzman : la tente de Sartzman ne contient rien d'intéressant en dehors de son journal de terrain qui est plus un catalogue des trouvailles qu'autre chose. Un test de *Trouver Objet Caché* permet de trouver un article de presse datant de plusieurs années et provenant du Nairobi Star (Aide de jeu *Folie #6*, page 132). Si on le questionne à propos de cet article, Sartzman estime que Lord Caufield et sa suite pourraient bien avoir disparu dans des tunnels similaires à celui qu'ils dégagent ici même.

Tente de Capwell : la tente de Capwell n'a rien de remarquable. Néanmoins, une fouille en règle permet de trouver plusieurs lettres destinées à Mandy Forbes, toutes ayant été

froissées et roulées en boule avant d'être jetées dans une corbeille à papier sans avoir été finies. Chacune professe son amour pour elle et la supplie de quitter son mari et de l'épouser. Un test de *Psychologie* révèle que Capwell n'est pas sûr que Mandy l'aime en retour, bien qu'il semble évident d'après le contenu des lettres qu'ils entretiennent une relation physique.

Tentes des étudiants : il y a trois tentes de ce type, deux pour les trois jeunes hommes et une autre pour la seule femme. Il n'y a rien d'intéressant dans aucune d'entre elles.

Tentes des investigateurs : trois tentes sont mises à disposition des investigateurs quand ils arrivent sur le site ; ils s'arrangent ensuite comme ils l'entendent.

Cambuse : la cuisine est préparée et servie ici trois fois par jour par des cuisiniers somalis, qui mitonnent essentiellement des ragoûts de viande et du riz.

Entrepôt : on garde ici le matériel pour les fouilles. L'endroit est gardé en permanence par deux travailleurs somali portant des carabines .30-06.

Camp Galla : la plupart des Galla dorment sur des nattes à la belle étoile, s'abritant des pluies occasionnelles sous des appentis sommaires. Un test de *Psychologie* révèle que l'ambiance au camp est déprimée, sombre – on parle peut, personne ne chante ou ne danse, il n'y a pas de célébrations.
Si on peut approcher les Galla, avec des tests de *Persuasion* et de Galla, ils confessent qu'ils ont peur de mourir, mais que les gages les obligent à rester. « De quoi pourraient-ils avoir peur ? » peuvent se demander les investigateurs. Les Galla indiquent le camp des Somaliens, disant que ces gens-là n'en sont



Rurk Barzeel (noir)

35 ans, contremaître somalien

APP	01	Prestance	05 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact + 2
Points de Vie 14
Santé Mentale 0

Compétences
Discrétion 65 %
Dissimulation 50 %
Métier : fermier 50 %
Métier : installer des pièges 60 %
Mythe de Cthulhu 22 %
Persuasion 35 %
Psychologie 35 %
Sciences de la terre :
- géologie 20 %
Sciences de la vie :
- histoire naturelle 40 %
Sciences humaines :
- archéologie 10 %
Sciences occultes 40 %
Se cacher 65 %
Survie 50 %
Trouver Objet Caché 40 %

Langues
Anglais 55 %
Arabe 60 %
Goule 40 %
Kiswahili 55 %
Somali 75 %

Combat
Poings 50 %, dégâts 1D3+1D4
Saisie 60 %, dégâts spéciaux
Saif 50 %, dégâts 1D8+1D4
Carabine .30-06 35 %, dégâts 2D6+3

Sortilèges
Contacter les goules, Flétrissement

Perte de santé mentale
Si Barzeel est démasqué, une perte unique de 0/1D3 SAN est appliquée en raison de ses difformités hideuses.

Miskatonic University
Faculté des antiquités
Troisième étage
Robert Carter Memorial Hall
NE Corner College & West Street
Arkham, Mass.
États-Unis d'Amérique

Mon cher Alexander,
J'ai été extrêmement peiné d'apprendre les incidents advenus sur les fouilles. Je suis certain que le sujet est des plus pénibles, mais au moins les nombreuses découvertes que vous avez faites prouvent que l'expéditon est des plus réussies et qu'elle apportera renom et finances à vous-même et à notre département. À propros de ces décès malheureux, je vous envoie quelques relations de confiance qui ont une excellente réputation lorsqu'il s'agit de résoudre des mystères inextricables ; j'espère qu'ils vous seront utiles. Faites-leur bon accueil, s'il vous plaît.
Les découvertes que vous m'avez décrites et les échantillons que j'ai reçus ramènent à ma mémoire mes propres expériences en Arabie et au Groënland. Qui aurait pu penser que des homnidés puissent avoir été aussi proches de l'homme et pourtant aussi en avance ? Je suis certain qu'il y a plus dans la préhistoire présentée dans le Livre de Dzyan ou le Necronomicon que ce que nous pensions. Ces créatures que vous avez mentionnées, ces « goules », semblent n'être pas qu'un mythe arabe. J'ai effectué quelques recherches et on rapporte leur présence partout dans le monde, surtout dans les cimetières où elles se nourrissent des morts ; ce seraient des créatures nocturnes qui vivent enterrées profondément sous la terre.
J'ai tenté de contacter le professeur Pearson de l'université de Columbia, qui est un expert renommé de leur espèce, mais il est actuellement en Europe et très difficile à trouver. Si j'arrive à le joindre, je vous ferai parvenir tout ce que j'aurai appris aussi vite que possible.
À très bientôt et bonne chance à vous, mon cher ami. J'espère que s'il existe une raison à toutes ces morts, vous la trouverez.

Bien amicalement,
Curtis Mathieson

Folie #5 : lettre de Curtis Mathieson



Zaid (noir)

19 ans, serviteur galla

APP	14	Prestance	70 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	9
Santé Mentale	60

Compétences

Art (danse)	55 %
Art (tambour)	30 %
Discrétion	30 %
Dissimulation	30 %
Écouter	40 %
Humour	50 %
Négociation	60 %
Premiers soins	55 %
Sciences humaines :	
- archéologie	10 %
- histoire naturelle	30 %
Sciences occultes	25 %
Se cacher	30 %
Survie	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Allemand	55 %
Anglais	65 %
Galla	70 %
Kikuyu	65 %
Kiswahili	60 %
Somali	55 %

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3
Couteau 30 %, dégâts 1D4+2

pas – bien qu'ils ne sachent pas ce qu'ils sont. Les Somaliens ne montrent jamais leur visage. Les Galla pensent qu'ils sont liés au Diable.

Camp Somali : les Somaliens vivent dans des huttes en peaux tendues sur des arceaux en bois. Un test de *Psychologie* effectué tandis qu'on parcourt le camp fait sentir une sorte d'inconfort et de malaise. Les Somaliens n'aiment pas qu'on leur rende visite, et ils font savoir aux investigateurs qui s'aventurent là qu'ils ne sont pas les bienvenus. Si on leur parle des morts étranges sur le site, les Somaliens ne répondent que si les investigateurs réussissent un test de *Baratin* et un autre de *Kiswahili* ou de *Somali* – pour eux, les Gallas cherchent quelqu'un à blâmer pour les accidents et les Somaliens sont des boucs émissaires.

Les investigateurs qui observent le camp somalien durant un moment et qui réussissent un test d'*Intuition* ou de *Connaissance* réalisent que les Somaliens sont censés être des musulmans, mais aucun ne prie jamais Allah en faisant face au nord, vers la Mecque. Ceux qui sont assez courageux pour se glisser jusqu'à jeter un œil dans une des huttes doivent réussir un test d'*Agilité* à -20% et un test de *Trouver Objet Caché* pour voir l'un des Somaliens sans son voile. Une perte de 0/1D3 SAN doit alors être appliquée pour avoir surpris les hideuses déformations.

Tente de Barzeel : il n'y a rien dans la tente en dehors d'un lit de camp. L'odeur est affreuse, celle de corps en décomposition. On trouve plusieurs petites fioles de poisons à action lente – Barzeel les utilise pour décimer ses adversaires à la discrétion du gardien, en fonction des événements quotidiens. Le poison a une Virulence de 24, une perte de 1 point de vie par demi-heure. Si on peut y résister, la perte totale n'est que de 12 points de vie. Les victimes ont de terribles maux d'estomacs, leur infligeant un malus de -20 % pendant la durée des effets. Un test de *Biologie* ou d'*Histoire naturelle* révèle que l'une des composantes du poison est le venin des mambas noirs. On ne connaît aucun remède contre ce poison horrible.

Les investigateurs qui réussissent un test de *Trouver Objet Caché* ou qui déplacent le lit de Barzeel découvrent un passage qui mène sous terre jusqu'aux tunnels des goules décrits plus loin. Le passage est étroit, assez large pour qu'une personne seulement puisse y ramper, divisant le score de toutes ses compétences physiques par deux durant le temps de la descente. Les goules patrouillent régulièrement dans ces tunnels et feront de leur mieux pour capturer les investigateurs qui s'aventurent ici, les emmenant dans les fosses à prisonniers (décrites plus loin). Si elles apprennent que le tunnel a été découvert, les goules le bouchent immédiatement.

Fosse A : cette fosse fut la première creusée après que les tribus locales aient montré aux archéologues des artefacts exposés par le vent et la pluie. On a retrouvé ici des os, y compris le crâne qui fut envoyé à Arkham. Rien de plus ne fut découvert là, aussi le travail a-t-il cessé.

Lord Caulfield, perdu en safari et présumé mort

Par Nathalie Smythe-Forbes

Tsavo : Lord et Lady Caulfield, qui ont disparu au cours d'un safari de chasse, la semaine dernière près de la rivière Mara sur les plaines du Serengeti, sont désormais présumés morts. Bien qu'aucun de leurs corps n'aient été récupérés, le campement du couple anglais a été découvert hier, déserté. Les dépouilles de deux guides primitifs, mutilés par des animaux sauvages, sont tout ce qui reste de l'expédition. Des témoins natifs ont rapporté avoir aperçu plusieurs individus disparaître dans des grottes la nuit de la disparition de Lord et Lady Caulfield. Jusqu'à présent, personne n'a trouvé ces prétendues grottes.

Folie #6 : article de journal

Fosse B : ce second trou révéla d'autres os ainsi que les restes d'animaux à sabots. Jusqu'à présent, personne n'a lié ces sabots aux corps des goules.

Fosse C : la fosse la plus étonnante de toutes révéla des tesselles de poterie, dont certaines contenaient les résidus d'une substance bleue non identifiée. On a aussi découvert ici des outils en os, dont l'objet reste encore à déterminer.

Fosse D : pas aussi intéressante que les autres fosses, elle a tout de même fourni d'autres fragments de poterie et quelques os.

Fosse E : cette fosse a donné quelques poteries qui datent d'une centaine de milliers d'années et qui présente quelques restes de figures peintes. Si cette datation est correcte, cela signifie que des civilisations humaines ou goules ont émergé bien plus tôt que ce que tout le monde pensait. Un test d'*Archéologie* confirme que les plus anciennes peintures connues jusqu'alors apparurent en Australie vers 40 000 ans avant J.C et que des statuettes en argile apparurent en Asie vers 23 000 ans avant J.C.

Fosse F : Julius Forbes pense qu'il a découvert les vestiges de ce qui pourrait être soit d'anciennes latrines, soit d'un puits, et les ouvriers ont creusé le site avec entrain. Jusqu'à présent, on n'a trouvé rien d'autre que différents types de sols, mais l'équipe a bon espoir. Si Forbes a le temps avant que les événements désastreux n'emportent les fouilles, il pourra éventuellement atteindre la rivière souterraine décrite plus loin. Il faudra des mois de travail et des compétences d'ingénierie incroyables pour que la fosse ne s'effondre pas.

Tente aux artefacts : un peu plus d'un millier d'objets ont été collectés dans les fouilles jusqu'à présent. Chacun est enregistré en indiquant le numéro de la fosse, sa position relative aux repères et sa profondeur. Les objets sont regroupés par catégories : ossements, outils, poterie, etc..

Tente d'examen : Forbes et sa femme,



Sartzman et Capwell passent l'essentiel de leur journée ici à tenter de classer et d'identifier les objets qu'ils récupèrent. Parfois, ils accordent un peu de temps aux étudiants qui surveillent les fouilles dans les fosses, notamment quand quelque chose d'intéressant y est découvert.

Falaise : cette déclivité fait environ 15 mètres de hauteur. Toute personne qui en tombe subit 3D6 points de dégâts en roulant jusqu'en bas, réduit de 1D6 avec un test réussi d'*Athlétisme*.

Gravats : la plupart de ces remblais ont été tirés des fouilles ; une partie est tombée de la falaise.

Paroi effondrée : ce monceau de gravats est tombé de la falaise deux jours avant l'arrivée des investigateurs, tuant deux ouvriers Galla. Ce n'est que maintenant qu'on a pu dégager les corps et les renvoyer à leur famille.

Entrée de la caverne : cette grotte mène à la Salle des Rois des goules. Il y a encore des gravats à enlever de l'entrée, mais une fois ceci fait, il y aura beaucoup à découvrir. En demandant autour d'eux, les investigateurs peuvent apprendre que les travaux pourraient être bien plus avancés si l'entrée ne s'était pas effondrée, il y a peu, tuant huit ouvriers Galla.

Aider aux fouilles

Les investigateurs peuvent prêter main-forte aux fouilles tout en conduisant simultanément leur enquête à propos des événements étranges survenus sur le site. Comme Spaulding le fait remarquer, s'ils aident l'équipe, ils seront plus facilement acceptés dans le groupe.
Les options qui s'offrent à eux sont de creuser dans l'une des fosses, de cataloguer les artefacts et de les examiner ou de dégager la caverne. Enfin, si l'un d'entre eux a des connaissances en Arabe, il peut assister le professeur Spaulding dans sa traduction du *Messager Masqué*. Chaque activité occupe huit heures de dur travail quotidien pour arriver à quoi que ce soit. En travaillant à ce rythme, les investigateurs peuvent encore enquêter sur les mystères qui entourent le site, mais en ne suivant qu'une ou deux pistes chaque jour.

Travailler dans les fosses

Les investigateurs qui travaillent dans les fosses peuvent tenter, une fois par jour, un test d'*Archéologie* ou, éventuellement, un test de moitié de *Trouver Objet Caché*. En cas de succès, ils trouvent un artefact par jour, à déterminer avec 1D10 dans la table page suivante. La plupart des artefacts ont entre trente et cent mille ans. On peut trouver plus d'un artefact d'un même type. Les conditions d'extrême sécheresse du lieu ont permis aux os de rester dans un excellent état.
Tandis que de plus en plus d'os humains sont découverts, la théorie qui se développe est

Étudiants (blancs)

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

Bibliothèque	40 %
Comptabilité	10 %
Écouter	30 %
Sciences de la terre :	
- géologie	10 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	40 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	25 %
- archéologie	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	75 %
Grec	20 %
Latin	20 %

Combat
Poings 50 %, dégâts 1D3

Le Messager masqué

Partout où il est allé, Nyarlathotep a suivi ces chemins bien avant que nous soyons conçus, et il les suivra encore lorsque nos mémoires seront oubliées et que nos corps ne seront plus que poussière.

– Sharinza, d'après *Le Messager masqué*, en arabe classique

Ce manuscrit de 550 pages, écrit en 1726 dans le style des Contes des Mille et Une Nuits, contient cinq cents contes centrés autour d'une divinité nommée le Messager masqué, un avatar de Nyarlathotep. Chaque conte, écrit en arabe classique, est magnifiquement enluminé par un artiste inconnu aux images perturbantes. Les contes sont terrifiants en eux-mêmes, même sans soutien visuel, contenant des thèmes apocalyptiques, et aucun des protagonistes ne trouve jamais de fin satisfaisante aux prédictions. Le Messager masqué, dont l'image est masculine ou féminine selon les contes, prétend aider et assister des hommes et des femmes de toutes les nations du Moyen-Orient, mais ne fait que corrompre, humilier et finalement avilir les narrateurs. Certains des protagonistes sont le pharaon égyptien Nephren-ka, la reine des goules Nitocris, le chef tribal de la secte cannibale du Congo Shunga-Zu ou encore Abdul Alhazred de Damas, le sorcier qui écrivit le Necronomicon aux environ de l'an 700. D'autres aspects de Nyarlathotep sont désignés sous les noms de Athu ou le Ver Spiralé, de la Langue Sanglante, du Pharaon noir ou de Nyarlathophis.
Le livre fut écrit par une femme uniquement connue sous le nom de Sharinza, une concubine de Moulay Ismail, l'ancien sultan du Maroc. Elle menait une double vie – son ombre était grande prêtresse d'une secte uniquement ouverte aux femmes musulmanes, la Sororité du Messager masqué. On dit que ses écrits furent très influencés par le Al-Azif, le manuscrit original qui donna naissance au Necronomicon.
Le Messager masqué est le guide le plus complet sur le mythe de Cthulhu en Afrique. Les contes se déroulent essentiellement en Afrique du Nord, dans le Sahara, en Égypte, au Moyen-Orient, en Afrique de l'ouest, sur la terre des Massaï, sur la côte Swahili et au Congo. Les histoires présentent de nombreuses terres légendaires ou perdues, comme le temple du Messager masqué situé au cœur du Sahara occidental, Nyhargo dans les forêts d'Ituri près de l'Ouganda ou Irem en Arabie. Les autres aspects particuliers de ce manuscrit sont les allusions fréquentes aux cités et régions des Contrées du Rêve, décrites comme s'il s'agissait de lieux réels dans le monde éveillé.
La Sororité du Messager masqué est, d'une certaine manière, connectée aux cultes mondiaux de Nyarlathotep, car les sectes du Ver Spiralé, de l'Horreur flottante, de la Langue sanglante et du Pharaon noir sont souvent signalées. Le texte permet aussi des tests d'expérience en Histoire, Astronomie, Sciences occultes, Rêver et Connaissance du Rêve. La lecture du livre provoque un drain de vie chez l'investigateur qui perd 1D3 points en FOR, CON, POU et APP.

Complexité : Cryptique (90%)
Dure : Semaines
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Ahtu, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter une goule, Contact divinité / le messageer Masqué (Nyarlathotep), Contacter Nyarlatophis (Nyarlathotep), Contacter Aido-Hwedo (Yig), Créer un portail, Le signe des Anciens, Suggestion mentale, Invoquer une Horreur Chasseresse, et tous les sortilèges dont le gardien pourrait avoir besoin.

La traduction anglaise

L'édition en langue anglaise du Messager masqué a été traduit de l'original en arabe par le professeur Samuel Colbridge, ancien conservateur du British Museum. Après la mort mystérieuse de Colbridge à Arkham, Mass., les portions manquantes du manuscrit furent complétées et annotées par Rudolph Pearson, professeur de littérature médiévale à l'université de Columbia. Il publia finalement le texte en 1930 (voir Secrets de New York pour plus d'information sur cet homme étrange). Le texte ne contient qu'une fraction des cinq cents contes que l'on dit trouver dans le texte original. Publié par les Columbia University Press en 1930.

Complexité : Délicat (30%)
Dure : Semaines
Mythe : 1 (Le texte permet aussi des tests d'expérience en Histoire et Sciences occultes.)
SAN : 1
Sortilèges : Seuls trois sortilèges sont présents dans la traduction anglaise : Contacter Divinité/le Messager Masqué (Nyarlathotep), Contacter une goule et Le signe des Anciens.

Ouvriers galla (noirs)

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Art (danse)	30 %
Art (tambour)	20 %
Premiers soins	35 %
Sciences humaines :	
- archéologie	10 %
Sciences occultes	20 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Galla	60 %
Kiswahili	35 %

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3
Épée courte 30 %, dégâts 1D6+1

que les humains étaient des esclaves pour ces créatures.

Cataloguer les artefacts

C'est sans doute le travail le plus intéressant sur le site, et l'endroit où les membres les plus importants de l'expédition passent l'essentiel de leurs journées. Les investigateurs qui veulent travailler ici doivent réussir un test d'*Archéologie*, d'*Anthropologie* ou de *Géologie* devant Spaulding ou Forbes, pour démontrer de leurs capacités et de leur expertise.

Os de goules : si les investigateurs peuvent passer 20-INT jours à tenter de reconstituer un squelette complet. Une fois assemblé, un test d'*Archéologie* et d'*Histoire naturelle* ou de *Biologie* permet de conclure que les jambes se terminant par des sabots n'appartiennent pas à un animal, mais aux goules. Cette révélation est immédiatement rejetée par les autres membres de l'équipe, mais un test d'Intuition confirme à l'investigateur qu'il ou elle a raison. De futures découvertes confirmeront ses trouvailles.

Poteries : il faut effectuer un test d'*Archéologie* pour assembler les fragments d'un seul pot – une tentative tous les 1D3 jours. En cas de succès, le pot révèle des dessins stylisés assez semblables à ceux que l'on trouve sur les parois des cavernes à travers toute l'Afrique. Un test de *Trouver Objet Caché* et un autre d'Intuition permettent de confirmer alors que les goules ont bien des sabots. Lancez 1D4 pour déterminer le sujet d'un pot :

1. le dessin représente une meute de goule entraînant dans les profondeurs un humain qui se débat ;
2. la scène décrit une goule qui surgit d'un trou dissimulé dans le sol pour voler un bébé humain dans les bras de sa mère ;
3. deux humains sur le bord d'une falaise. L'un d'eux lèche la paroi tandis que l'autre tombe dans les abysses ;
4. un humain dépecé vivant par une goule.

Os humains : chaque journée de travail, un test d'*Histoire naturelle*, de *Médecine* ou de *Biologie* révèle l'un des faits suivants :

- les os révèlent que le corps a été mangé peu de temps après la mort et que le carnassier était une goule. Un investigateur qui réussit un test d'*Intuition* découvre que presque tous les os proviennent d'enfants, de vieux ou d'infirmes ;
- les os et les dents humains semblent être déminéralisés, ce qui est sans doute dû à un manque de calcium et suggère que les hommes n'ont pas vu le soleil pendant très longtemps ;
- le ratio homme/femme parmi les os est d'environ un pour quatre, ce qui suggère que bien plus de femmes sont emprisonnées par les goules ;
- le résidu bleu trouvé dans les tesselles de poterie se retrouve aussi dans les dents des crânes humains.

Traduire le Messager masqué

Un investigateur qui parle l'arabe avec un score supérieur à 50 % peut tenter un test de *Persuasion* pour aider le professeur Spaulding à traduire des sections du Messager Masqué.

Table des artefacts

1 **Fragment de crâne** : il semble qu'il s'agisse d'un autre crâne de goule.
2 **Fragment d'os** : les fragments des os d'une jambe. Un test de *Biologie* permet de déterminer qu'ils appartenaient à une sorte d'animal à sabot.
3 **Os humains** : ils appartiennent à un Homo Sapiens. Un test d'*Histoire naturelle* révèle qu'il a pu être rongé par une goule.
4 **Bâton de comptage humain** : le péroné d'un humain porte des encoches taillées, vingt au total. Un test d'*Archéologie* révèle qu'il s'agissait d'une pratique habituelle pour compter dans les peuplades humaines, il y a 35 000 ans.
5 **Fragments de poterie** : sans marques particulières, avec des résidus de cette même substance bleue.
6 **Fragments de poterie** : ce pot est couvert d'images peintes, mais tout ce qui reste identifiable, avec un test de *Trouver Objet Caché*, sont plusieurs étoiles colorées.
7 **Dents humaines** : elles furent arrachées à un crâne tandis que la victime était encore vivante ou tout juste décédée. Un test d'Archéologie suggère, par l'arrangement des dents et les trous percés au travers, qu'il s'agissait sans doute d'un collier.
8 **Hache** : un fémur humain auquel a été attachée, à une extrémité, une pierre tranchante pour en faire une arme. Les ficelles qui liaient les deux parties ont depuis longtemps disparu, à moins qu'on ne réussisse un test de Trouver Objet Caché et de Biologie, pour découvrir qu'il s'agissait de cheveux humains.
9 **Os humains écrasés** : ces os semblent avoir subi des dégâts très importants, soit qu'ils aient été écrasés par un énorme poids, soit qu'ils soient tombés d'une grande hauteur.
10 **Os d'un enfant humain** : le plus intéressant avec ces os est qu'il semble qu'ils aient été enterrés récemment, dans les dix dernières années tout au plus. Ils présentent les mêmes traces de morsures, comme si l'enfant avait été mangé par des charognards.

Les six premiers jours sont nécessaires pour approcher le texte et coûtent 1D6 points de SAN. Après cela, les investigateurs peuvent tenter de trouver des références spécifiques – chaque découverte nécessite un test d'*Arabe* par jour de travail.

1. un passage dans la fable concerne l'étendue du réseau des cavernes souterraines ;
2. l'histoire d'une princesse emprisonnée dans une tour au sein du Royaume du Désert Sans Nom, qui est sauvée par les goules. Celles-ci l'emmènent jusque dans leur domaine sous terre et la transforment en une des leurs ;
3. les goules peuvent voir dans les ténèbres et escalader des parois rocheuses qui seraient inaccessibles aux humains ;
4. les goules ne vénèrent aucun dieu en particulier, bien que certaines aient pu traiter avec les Grands Anciens, Nyogtha et Mordiggian, et avec le Messager masqué, qui est un aspect de Nyarlathotep.

Dégager la caverne

Dégager les remblais pour atteindre les profondes cavernes du royaume souterrain des goules est un travail éreintant. Les rencontres que font les investigateurs qui travaillent ici sont décrites dans la section suivante, les événements au jour le jour.

Les événements au jour le jour

Le site des fouilles Spaulding-Forbes constitue un environnement dynamique et beaucoup de choses vont s'y passer, avec ou sans l'intervention des investigateurs. Ces derniers se retrouveront mêlés à plusieurs de ces événements, surtout s'ils commencent à suspecter Rurk Barzeel et ses faux ouvriers somaliens.

Jour 1

Cette nuit-là, les investigateurs arrivent au camp. On les présente à tous les Américains et les Australiens au cours du repas. Du whisky est servi autour du feu de camp après la fin du dîner. En manière d'introduction, chacun se lève à son tour et raconte une brève histoire sur son compte – les investigateurs ne sont pas dispensés de cette tâche. Tout le monde semble amical, mais un test de Psychologie révèle que la bonne ambiance dissimule une grande tension.
Plus tard, quand tout le monde est endormi, les investigateurs qui seraient encore debout peuvent réussir un test de Trouver Objet Caché pour voir Mandy Forbes quitter sa tente et s'engouffrer dans celle de Capwell durant quelques heures. Si on lui en parle, elle déclare avoir perdu son chemin dans le noir. Capwell se contente de rire de cet incident, déclarant que les investigateurs se sont mépris.

Jour 2

Le professeur Spaulding fait faire le tour du site aux investigateurs, leur présentant Barzeel et Zaid, s'ils ne les ont pas déjà rencontrés. Tandis qu'il est seul avec eux, Spaulding leur fait le point des disparitions et dit qu'il estime aussi qu'il s'agit d'actes criminels – pour quelles raisons, il est bien en peine de le savoir. Il demande aux investigateurs de contribuer, d'une manière ou d'une autre, aux fouilles, afin de ne pas sembler être présents pour enquêter sur les morts et les disparitions étranges.

Jour 3

Une journée où il ne se passe rien, durant laquelle les investigateurs peuvent aider aux fouilles et se faire une idée de la situation.

Jour 4

Les gravats qui bloquaient l'entrée sont dégagés, rélévant les peintures pariétales de la caverne des rois goules. Ce que les investigateurs découvrent ici est décrit plus loin.

Jour 5

Tandis que les investigateurs sont dans l'une des fosses ou près de la falaise, une partie de la paroi s'effondre soudainement. Les cris des ouvriers galla tout proches les préviennent du danger. Les investigateurs peuvent éventuellement effectuer un test de *Trouver Objet Caché* pour voir la paroi se décrocher avant qu'elle ne soit sur eux ; dans ce cas, ils peuvent tenter un test d'Athlétisme pour s'écarter à temps. Dans le cas contraire, ils subissent 1D6 points de dégâts à cause des projections. Un examen de la scène ne révèle aucune cause particulière pour l'effondrement (ce sont les goules qui en sont responsables, ayant creusé depuis l'intérieur afin d'effrayer les investigateurs, après que Barzeel ait fait état de leur arrivée).

Jour 6

Les décombres au-delà de la caverne peinte sont complètement dégagés et on peut accéder à la chambre des rois goules. Le camp tout entier est excité par cette découverte et, le soir, on ouvre des bouteilles de champagne pour célébrer l'événement. Ce qui est découvert ici est décrit plus loin.

Jour 7

Une journée sans histoire. Au cours de la nuit, les investigateurs encore debout peuvent effectuer un test de *Trouver Objet Caché* pour apercevoir Sartzman espionner le camp somalien. À un moment, Sartzman rentre dans une tente et, en écartant le rideau, pousse un cri terrible. Barzeel et ses hommes débarquent rapidement en grand nombre, poussent et malmènent Sartzman jusqu'à ce qu'il quitte leur domaine. S'il est plus tard interrogé, avec un test réussi de *Persuasion* ou de *Baratin*, Sartzman indique qu'il suspecte Barzeel et ses ouvriers de comploter une chose horrible, bien qu'il n'ait aucune preuve de cela. Il refuse de décrire ce qui l'a terrifié autant – trois somaliens sans leurs voiles, leurs affreuses cicatrices apparentes.

Jour 8

Capwell est envoyé à Tsavo avec le camion pour racheter du matériel. Il semble qu'il n'y ait presque plus de munitions pour les fusils et les carabines – il ne reste pas plus d'une centaine de balles et personne ne sait ce que sont devenues les autres (Barzeel les a volées pour affaiblir la capacité des étrangers à se défendre). Spaulding suspecte que les ouvriers galla ont revendu les balles pour se faire de l'argent. À la dernière minute, Mandy Forbes demande à partir – elle a un télégramme à envoyer à ses parents – et elle embarque avec Capwell. Si un ou plusieurs investigateurs se joignent à eux, un test de Psychologie permet de sentir le malaise qui s'installe pendant tout le trajet. Cette nuit-là, à l'unique hôtel de Tsavo, le

Ouvriers somaliens (noirs), agents des goules

APP	01	Prestance	05 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Sciences humaines :	
- archéologie	10 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Se cacher	35 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	20 %
Sciences occultes	20 %
Survie	30 %
Discrétion	35 %
Trouver Objet Cacher	30 %

Langues

Goule	20 %
Kiswahili	35 %
Somali	55 %

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3+1D4
Saisie 40 %, dégâts spéciaux
Saif 30 %, dégâts 1D8+1D4
Carabine .30-06 25 %, dégâts 2D6+3*
**Seuls deux Somaliens possèdent une carabine*

Perte de santé mentale

Si ces ouvriers sont démasqués, une perte unique de 0/1D3 SAN est appliquée en raison de leurs difformités hideuses.

Il y a un monde sous terre, disent-ils, qui s'étend des montagnes de l'Atlas, sous le puissant Sahara, au sud du fleuve Niger, vers l'est là où est Mombasa. Il y a un monde sous terre, disent-ils, où les commensaux ripaillent dans les ténèbres, dissimulés, patients, attendant le jour où les étoiles seront de nouveau propices.

Folie #7 : passage du Messager masqué

La boîte à outil de l'archéologue

La liste suivante propose quelques outils pratiques utilisés sur les fouilles.

Panière : pour emporter la terre du site

Cuillère tordue : les mêmes que dans une cuisine, afin d'enlever de petites quantités de terre

Truelle de maçon : la truelle est l'outil à tout faire de l'archéologue ; pointue, elle permet de découvrir doucement les objets encore partiellement ou complètement enterrés, quand l'usage de la pioche et de la pelle risquerait de les abîmer.

Mètre ruban : pratique pour archiver un site, le mesurer, en dresser les plans, créer des sections de fouille ou de dessin. Les mètres rubans de cette époque étaient presque tous en yards, pieds et pouces.

Outils de dentiste : utilisés pour nettoyer et examiner les ouvrages délicats et les restes fragiles.

Barre à mine : un outil pour creuser de grandes quantités de terre. C'est l'outil le plus fréquemment employé au Moyen-Orient.

Pioche : la combinaison d'un pic et d'une houe, très pratique sur les fouilles.

Plomb de maçon : une balle ou une pointe de plomb au bout d'une ficelle, utilisée pour trouver les perpendiculaires et mesurer les verticales.

Échelle photographique : un bâton de mesure, peint de bandes noirs et blanches alternées à des intervalles fixes, généralement de 3 ou 6 pouces, ou d'un pied. Ces échelles sont placées près d'un objet à photographier, afin que leur longueur relative puisse être déterminée lorsqu'on ne pourra examiner que la photographie.

Pelle : comme les barres à mine, ces outils sont utilisés pour excaver de grandes quantités de terre ou pour enlever des déblais.

Petite brosse : pour enlever et nettoyer les grains de poussière ou de terre sur les objets à dégager.

Brouette : pour emporter la terre hors du site.

D'autres équipement communs comprennent des loupes, des tentes, des chapeaux à large bord (pour se protéger du soleil), des carnets de notes, des torches, des lampes à huile, des appareils photo et de la pellicule, des ampoules de flash, des carnets de croquis, des crayons et des gommes.
L'équipement d'arpentage du site comprend une table, un théodolite, un niveau optique et d'autres instruments de mesure.

Witteveen Lodge, Capwell se glisse dans la chambre de Mandy et n'en sort pas avant le matin.

Jour 9

Capwell et Mandy reviennent au camp. À mi-chemin, leur camion quitte la route après avoir heurté une tranchée couverte creusée durant la nuit. Si les investigateurs sont à bord, accordez-leur un test d'*Intuition* ou ils perdent 1D6 points de vie et sont étourdis pendant 1D6 tours, durant lesquels ils ne peuvent rien faire. Aussitôt, le camion est assailli par une dizaine de goules qui émergent des tunnels fraîchement creusés ; elles ont l'intention de capturer les humains et de les traîner jusque dans les cavernes enténébrées où elles vivent. Tous les prisonniers sont dépouillés de leurs vêtements et de leurs possessions. Capwell et Mandy sont jetés dans la rivière tandis que les investigateurs sont retenus dans les fosses à prisonniers sous la chambre des rois goules jusqu'à ce que les autres investigateurs les rejoignent. Si une partie seulement des investigateurs participent au voyage, le gardien devrait faire jouer la scène dans une pièce annexe, afin que les autres joueurs ne sachent pas ce qui se passe.
Plus tard dans l'après-midi, au camp, Julius Forbes s'inquiète de ne pas voir revenir sa femme et Capwell et demande aux investigateurs de l'accompagner pour les retrouver. Quand ils arrivent sur la scène de l'enlèvement, ils trouvent le camion accidenté dans le fossé, les armes disparues et tous les occupants absents. Un test de *Pistage* révèle des signes de lutte et d'étranges traces de sabot qui semblent mener à une caverne effondrée – les témoins subissent la perte de 0/1D3 SAN.
De retour au camp, Forbes sombre dans une profonde dépression et refuse de quitter sa tente au cours de la soirée.

Jour 10

Dans l'après-midi, Sartzman est appelé dans les cavernes, où quelques gallas sont tombés malades. Tandis qu'il examine les deux hommes, le tunnel s'effondre et les tue tous trois. Si les investigateurs sont dans les cavernes pour aider à l'excavation ou s'ils accompagnent Sartzman pour aider les malades, ils doivent réussir un test d'*Athlétisme* ou perdre 1D6 points de vie à cause des débris et des projections. Le choc et la peur d'être enterré vivant provoque la perte de 0/1D3 SAN.
Il faut 1D6 heures pour dégager les corps des gravats – ils ont été entièrement enterrés. Seul l'un des Galla est retrouvé ; les deux autres cadavres ont disparu. Un test de *Trouver Objet Caché* révèle un tunnel maintenant effondré (les goules ont creusé par en dessous pour voler les corps et les manger). Si une autopsie est pratiquée sur le corps du Galla, un test de *Médecine* révèle qu'il a été empoisonné par la viande du déjeuner. Personne d'autre dans le camp n'est malade.
Spaulding prend les investigateurs à part et les supplie de trouver qui est derrière ces sabotages et pourquoi. Il renvoie ensuite les étudiants à Tsavo puis à Mombasa, où ils devront attendre jusqu'à ce que Spaulding leur confirme que le camp est de nouveau sûr. Le destin de ces étudiants est laissé à l'appréciation du gardien. Durant ce temps, Forbes refuse toute la journée de sortir de sa tente.

Jour 11

Au matin, les deux voitures ont eu leurs pneus lacérés, mais personne ne le remarque tant qu'on ne cherche pas à les emprunter. Si les investigateurs avaient placé des gardes au cours de la nuit, tout dépend de leur origine : des gardes somaliens n'ont rien vu (et pour cause, puisque ce sont eux qui ont crevé les pneus) ; des gardes galla ont disparu.
On voit Forbes traîner autour du camp, sombre et déprimé. Spaulding insiste pour que le travail continue afin de conserver un peu d'entrain au site.
Le soir, un dromadaire tombe malade, il sera mort à l'aube. Une autopsie et un test de *Médecine* révèlent qu'on a utilisé le même poison que pour les Galla.

Jour 12

Au matin, Forbes est porté disparu. En fouillant sa tente, les investigateurs trouvent un trou, maintenant effondré, creusé par en



dessous durant la nuit (la vision du tunnel coûte 0/1D4 SAN). En faisant le tour du camp, les investigateurs s'aperçoivent que Zaid manque aussi à l'appel, sans qu'on puisse déterminer où ni comment il a disparu (il a été emporté par les goules alors qu'il allait satisfaire un besoin naturel dans les buissons).

Quand les ouvriers galla apprennent ce qui s'est passé, ils jettent leurs outils en s'enfuyant dans la brousse, trop terrifiés par les démons souterrains pour rester plus longtemps. Spaulding réalise qu'il est le dernier blanc à avoir survécu, en dehors des investigateurs, et qu'il a trop de sang sur les mains. Il s'enfonce lui aussi dans la savane – pour faire le point, affirme-t-il – avant de se tirer une balle de revolver.

Barzeen et les Somaliens restent revêches et inapprochables. Si les investigateurs tentent de fuir le camp ou d'affronter les ouvriers somaliens, ces derniers tentent de les capturer de force, les dépouillant de leurs vêtements et de leurs possessions avant de les jeter dans le puits.

Les investigateurs qui parviennent à fuir doivent affronter des dizaines de goules, qui les capturent, les dépouillent et les entraînent dans les ténèbres souterraines. Si les investigateurs restent dans le camp et y passent la nuit, ils sont visités par ces mêmes créatures et subissent le même destin. Le gardien doit se souvenir que les goules kidnappent des humains de cette manière depuis des siècles ; elles savent ce qu'elles font et il est quasiment impossible de leur échapper.

La caverne des rois des goules

Sous le site des fouilles Spaulding-Forbes s'étendent les premières cavernes d'un réseau complet appelé les Tunnels des goules. Les tunnels locaux portent le nom de Cavernes des rois goules, indiqué en section A sur la carte des tunnels principaux. Les ténèbres sont absolues ici-bas, les seules sources de lumière sont celles que les investigateurs peuvent avoir réussi à amener avec eux. Quant aux goules, elles sont des centaines à creuser les réseaux chaque jour et la plupart savent que le camp existe à la surface.

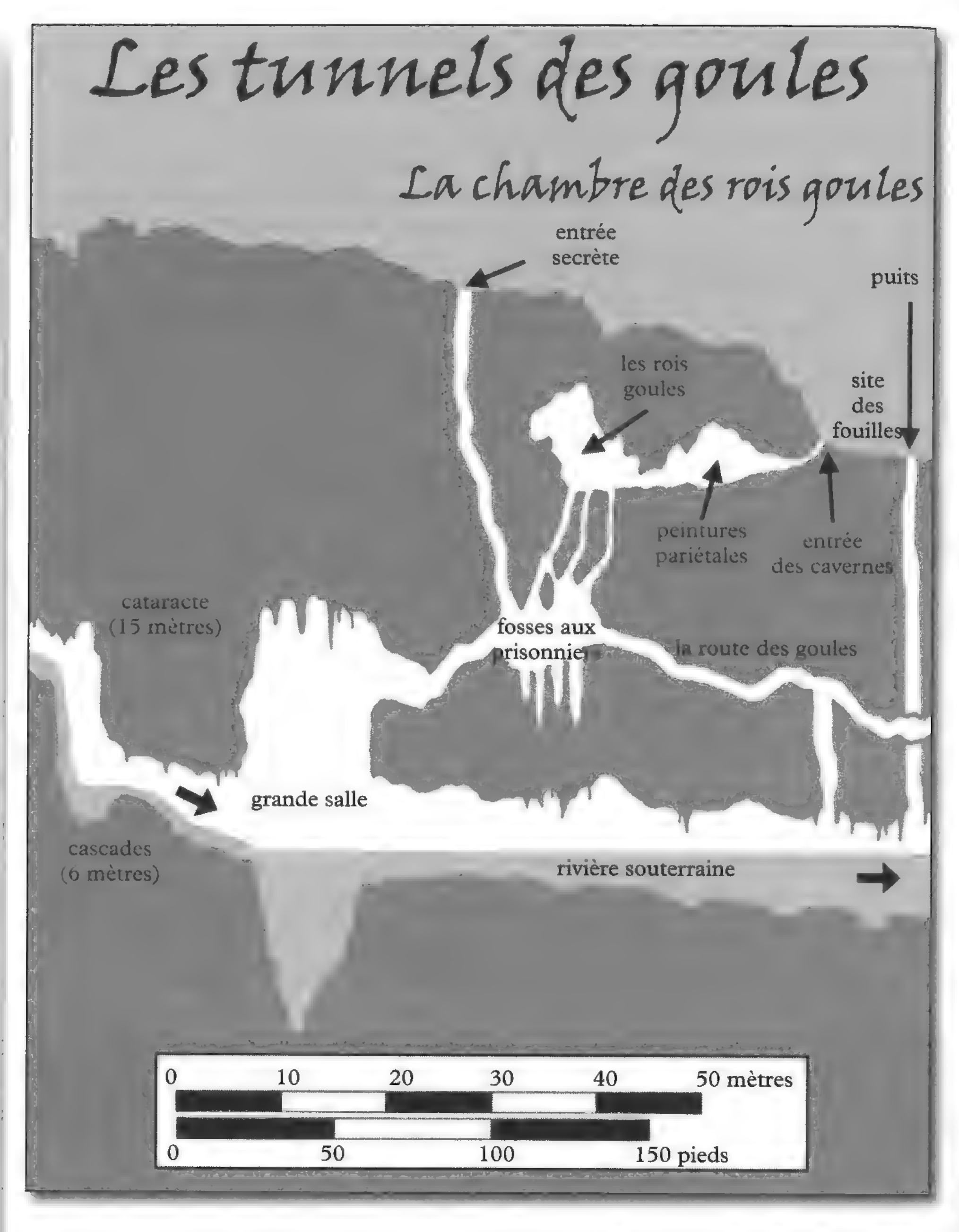
Entrée des cavernes : c'est l'entrée des cavernes que l'équipe Spaulding-Forbes dégageait quand les investigateurs sont arrivés sur le site. Les goules travaillent dur pour qu'elle s'effondre régulièrement, parce qu'elles ne veulent pas que tant d'humains découvrent leur salle funéraire sacrée. Sachant qu'elles vont finalement kidnapper tout le monde au camp, elles permettent, durant quelque temps, aux humains les plus déterminés d'entrer là.

Puits : ce puits à eau, décrit plus tôt, est étroit – seulement un mètre de large pour plus de 45 mètres de profondeur. Il faut trois tests d'*Athlétisme* ou l'aide d'une corde pour en atteindre le fond. Néanmoins, son extrémité débouche sur la voûte d'une caverne, huit mètres au-dessus de la rivière souterraine. Tous ceux qui tombent dans le puits finissent dans les eaux de la rivière. Un test réussi d'*Athlétisme* indique que la victime atterrit

Termes et phrases sélectionnés pour l'archéologie

Chaque profession a son propre langage, sa terminologie, son jargon – et les archéologues ne sont pas différents. Voici quelques définitions et termes communs que le gardien peut employer pour donner un peu d'épaisseur à sa campagne.

- **Âge de pierre** : le stade du développement humain avant l'âge de bronze, quand les armes et les outils étaient essentiellement en pierre, en bois ou en os.
- **Âge du bronze** : une phase culturelle du développement des matériaux par les humains, quand ils cessèrent d'utiliser des outils en pierre pour utiliser des outils en métal.
- **Âge de fer** : le stade de l'évolution humaine qui suivit l'âge de bronze, quand les armes et les outils furent fabriqués en fer enrichi de carbone.
- **Anthropologie** : l'étude des humains d'un point de vue biologique, culturel et social.
- **Archéologie** : l'étude du passé par l'identification et l'interprétation des vestiges des cultures humaines.
- **Artefact** : le nom commun pour un objet trouvé sur un site archéologique.
- **Contexte** : un terme archéologique qui décrit d'où viennent les artefacts sur un site de fouille et la manière dont ils sont agencés les uns par rapport aux autres.
- **Contrefaçon** : copie d'un artefact effectuée pour remplacer frauduleusement un original, généralement pour de l'argent.
- **Cunéiforme** : la première forme d'écriture, inventée par les Sumériens, qui utilisaient des crayons en roseau pour imprimer des lettres en forme de coin sur des tablettes d'argile.
- **Dendrochronologie** : la datation des événements du passé en comptant et en étudiant les cercles de croissance des arbres. Une technique nouvelle, encore peu utilisée dans les années 20 et 30.
- **Diffusionnisme** : la théorie selon laquelle les cultures humaines se sont diffusées, par étapes croissantes, depuis une source unique – opposée à l'idée que chaque culture s'est développée indépendamment.
- **Égyptologie** : l'étude de l'ancienne Égypte.
- **Épigraphie** : l'étude des anciennes écritures, inscrites sur des matériaux durables ou solides, comme le métal et la pierre.
- **Hiéroglyphe** : système d'écriture utilisant des images de personnages, fréquent dans les cultures égyptiennes ou d'Amérique centrale.
- **Homme primitif** : terme pour les sociétés ayant atteint l'âge de pierre ou pas encore.
- **Mésolithique (milieu de l'âge de pierre)** : terme employé exclusivement en Europe où l'âge de pierre montrait des similarités à la fois aux cultures paléolithiques et néolithiques.
- **Monument mégalithique** : grands monuments de pierre non taillée datant de l'âge de pierre ou du début de l'âge du bronze, qui comprennent les pierres isolées, les cercles, les chambres ou salles de tumulus ou les alignements.
- **Mythologie** : collection de contes traditionnels, souvent associés à une culture ou à un groupe de personnes, transmises oralement au travers des générations.
- **Néolithique (fin de l'âge de pierre)** : sociétés primitives qui pratiquaient l'agriculture, la poterie, le tissage, le travail de la pierre et la fabrication d'outils.
- **Paléographie** : l'étude de matériaux écrits datant des âges anciens ou médiévaux, à l'exclusion des inscriptions sur la pierre ou le métal.
- **Paléolithique (âge de pierre ancien)** : sociétés primitives qui pratiquaient la chasse, la cueillette et utilisaient des outils en pierres taillées.
- **Photogrammétrie** : l'utilisation de la photographie pour dresser des cartes, par exemple en superposant des photographies aériennes.
- **Préhistoire** : classification des cultures avant l'invention de l'écriture.
- **Site** : une zone particulière où des restes humains ont été identifiés.
- **Strates** : des dépôts de terre distincts qui montrent des différences dans la manière dont ils se sont formés, à cause de facteurs environnementaux ou d'activités humaines.
- **Stratification** : l'identification des différentes strates de terre qui indiquent différentes époques archéologiques.
- **Stratigraphie** : donner un ordre chronologique aux artefacts trouvés sur un site archéologique.
- **Système des trois âges** : classification de la préhistoire en âge de pierre, âge de bronze et âge du fer.
- **Terminus Ante Quem** : un terme de datation qui décrit un artefact qui ne peut pas être « plus ancien que ».
- **Terminus Post Quem** : un terme de datation qui décrit un artefact qui ne peut pas être « plus récent que ».
- **Typologie** : une technique de datation archéologique qui identifie des artefacts typiques de différents périodes chronologiques.
- **Vestige** : anomalies dans le paysage créées par les hommes, comme des puits, des trous de poteaux, des murs, des routes ou des cours.



sans blessure, sinon elle perd 1D6 points de vie. Les personnes qui ont chuté sont immédiatement emportées dans les flots. Les goules utilisent parfois le puits pour pénétrer dans le camp sans être vues.

Peintures pariétales : la première salle, découverte au quatrième jour, contient de nombreuses peintures sur les murs. Les images sont si perturbantes que, même si les investigateurs se contentent de les apercevoir, ils perdent 0/1D3 SAN. Un test de *Géologie* ou d'Archéologie permet de les dater d'environ cinquante à cent mille ans, plus vieux que tout ce qu'on a pu attribuer aux hommes. Les six peintures racontent une histoire ; un test réussi d'*Archéologie*, d'*Histoire* ou d'Anthropologie permet d'interpréter la signification de chaque peinture :

- une armée de goules marche sur la surface du monde, sous la lumière des étoiles et de la lune ;
- ces mêmes goules déferlent sur un village, emportant ou assassinant tous les humains qui vivent là. Les morts sont mangés crus, sur place ;
- les peaux humaines sont tannées et utilisées pour faire des habits, des tapis, des couvertures et des sacs, tandis que les os et les dents deviennent ornements, bijoux, outils, instruments de musique. Les cheveux deviennent cordes et ficelles ;
- une femme humaine vient à la rencontre des goules ; elle a la peau gravée et les goules semblent avoir peur d'elle. Tous ceux qui ont jeté un œil au Messager masqué reconnaissent cet humaine comme le Messager lui-même, une divinité pré-arabe. Un test de *Mythe de Cthulhu* permet d'identifier cette même divinité comme étant Nyarlathotep ;
- la femme humaine montre l'océan aux goules et, bien que ce qu'elle montre ne soit pas visible, cela suggère une masse monstrueuse prête à jaillir des flots ;
- les goules s'enfuient sous terre, emmenant leurs esclaves humains avec eux – des milliers d'esclaves.

Les rois goules : au-delà de la caverne aux peintures, on trouve une autre chambre d'une taille similaire. Là encore, il faut dégager le tunnel pour passer l'effondrement – c'est chose faite au sixième jour. Une fois à l'intérieur, les investigateurs découvrent une

grotte haute de plafond, avec des stalactites et des stalagmites, et surtout les corps de huit rois goules – le moindre d'entre-eux coûte 0/1D4 SAN. Les investigateurs rentreront sans doute ici avec des torches, aussi les rois goules sembleront-ils se mouvoir dans les ombres et les reflets ondoyants – ils sont pourtant bien morts.
Il semble s'agir d'une lignée de rois goules, dont le plus récent est encore bien préservé et le plus ancien fortement décomposé. Chaque goule a été placée sous une stalactite et la goule la plus vieille est déjà partiellement englobée dans la colonne de pierre – et tel sera le destin de chaque roi. Les goules sont assises, les bras et les jambes repliées en position fœtale, comme si leurs âmes étaient prêtes à effectuer le voyage pour renaître dans l'au-delà. Un test réussi d'*Histoire* ou d'*Archéologie* indique ce rite funéraire était utilisé par les rois Ashantis en Afrique de l'Ouest et par les Incas en Amérique du Sud. Les humains auraient-ils repris ces techniques des goules ?
Seules les goules les plus récentes montrent des ornements et des bijoux qui n'ont pas disparu. Un test d'*Archéologie* ou de *Géologie* permet d'estimer à cinq cents ou mille ans la date à laquelle la dernière goule fut placée au tombeau, pas plus. Les goules les plus récentes portent une sorte de coiffe de cuir, qu'on peut identifier, avec un test de Médecine ou de Biologie, comme étant de la peau humaine. Ils sont décorés de boucles d'oreilles, de piercings et de colliers fabriqués en os et en dents humaines, liés par des cheveux tressés. Leurs couronnes sont constituées de phalanges de mains et de pieds humains liés par des bandelettes de cuir humain. Un test d'*Intuition* permet de remarquer qu'il n'y a aucune arme, mais en considérant les griffes qui terminent leurs puissantes mains et leurs lourds sabots, les goules n'en ont sans doute jamais eu besoin.
Des tunnels étroits s'enfoncent dans les ténèbres, menant aux fosses à prisonniers. Il est impossible pour une personne de TAI 15 ou plus de se glisser dans ces tunnels. Ceux qui veulent descendre dans ces tunnels glissants doivent réussir deux tests d'Athlétisme et finissent par se retrouver suspendus audessus des fosses. Si besoin, les goules peuvent creuser rapidement des tunnels plus larges pour atteindre d'autres sections des cavernes.
Le scénario part du principe que, face aux vagues innombrables de goules qui assaillent dès lors les investigateurs, ces derniers succombent bien vite et sont capturés – les goules les conduiront désormais, tel un troupeau, au travers des rencontres à venir.

Entrée secrète : ce tunnel est le principal passage entre les souterrains et le site des fouilles. Se poursuivant sur plus de trente mètres de longueur, il faut quatre tests successifs d'Athlétisme pour le parcourir dans un sens ou dans l'autre. Son ouverture à la surface est dissimulée sous une pierre couchée couverte de buissons épineux – pour le repérer, la compétence *Trouver Objet Caché* est divisée par deux.

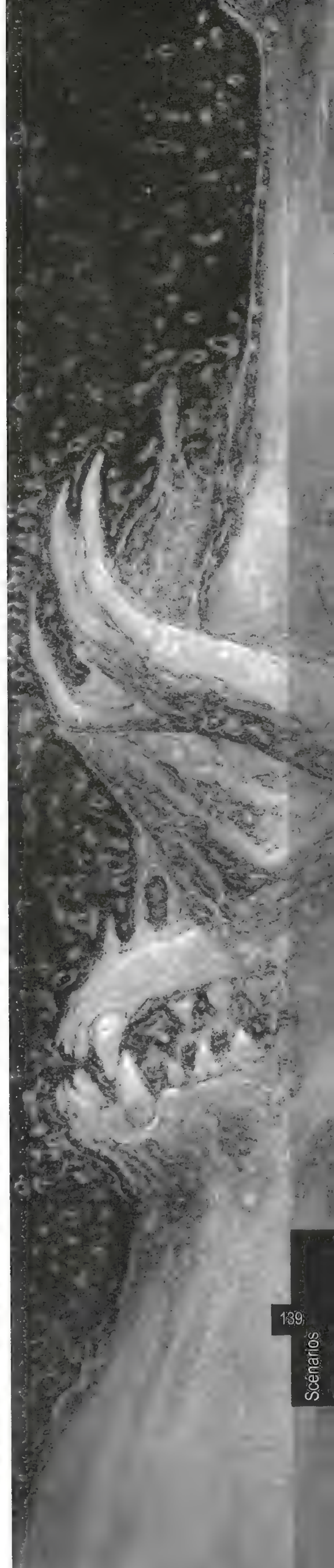
Fosses aux prisonniers : cette immense salle, là encore tapissée de stalagmites et de stalactites, contient sept fosses creusées dans une roche lisse et calcifiée, d'environ cinq mètres de profondeur. Leur fond est tapissé de sable fin. C'est là que les prisonniers humains sont détenus jusqu'à ce qu'ils soient envoyés dans la Grande chambre. Les investigateurs capturés sont jetés ici, nus – ils subissent 1D6 points de dégâts à moins qu'ils ne réussissent un test d'*Athlétisme*. Le sable les protège des pires blessures. Ils restent là jusqu'à ce que leurs amis (les autres investigateurs) les rejoignent, dans les ténèbres les plus absolues, perdant 0/1D3 SAN chaque jour.
Les murs de pierre sont si lisses que les tests d'*Athlétisme* requièrent une réussite spécialepour les escalader. L'eau coule continuellement sur les parois – les investigateurs ne mourront pas de soif. La chambre est surveillée à tous moments par 1D10+2 goules. Si les investigateurs sont là assez longtemps, on finit par leur donner de la nourriture volée dans les vivres du camp.

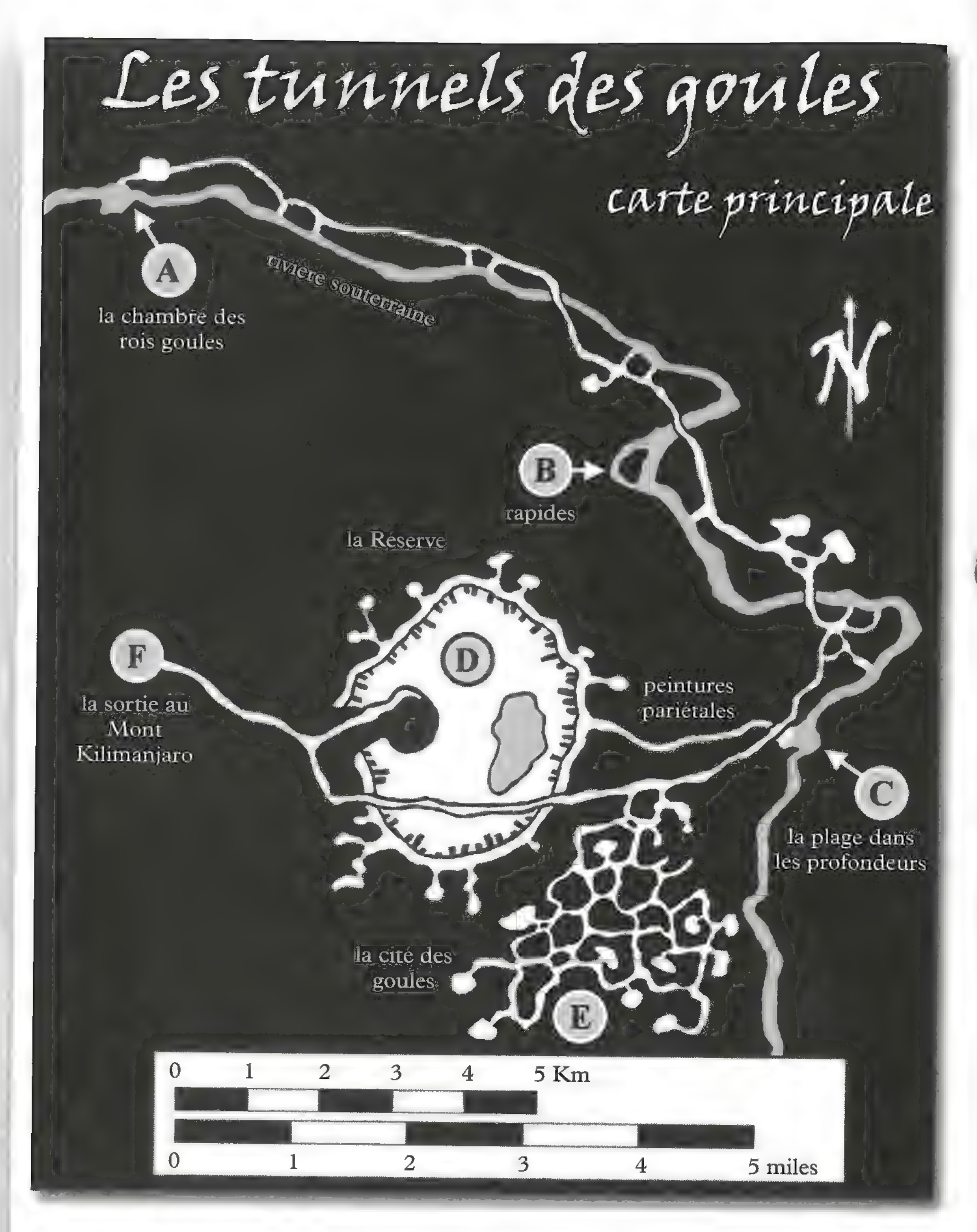
La route des goules : ce long tunnel (25 kilomètres) est l'équivalent d'une route pour les goules. On rencontre 1D10 goules pour chaque heure de marche. Les cavernes latérales sont nombreuses, qui mènent soit à des points de vue sur la rivière souterraine en contrebas, soit sur des petites grottes qui sont l'équivalent de maisons pour les goules. Chaque logement comprend une goule mâle, trois à cinq compagnes femelles et une dizaine de petits ou plus. Les corps putréfiés d'hommes, de femmes et d'enfants semblent être leur seule source de nourriture. Parfois, des humains complètement déments, dont les pieds et les mains ont été mangés, sont gardés vivants comme jouets pour les petits. Voir un tel logement coûte 1/1D6 SAN. Le gardien peut tout à fait imaginer d'autres rencontres tout aussi écœurantes pour faire frémir les investigateurs.

La Grande chambre : une dizaine de goules, ou plus, font finir par sortir les investigateurs des fosses aux prisonniers et par les transporter jusqu'à cette salle ténébreuse. Là, ils sont jetés, toujours nus, dans les eaux de la rivière souterraine depuis une saillie. Ils tombent d'une vingtaine de mètres, glissant sans fin dans l'air froid avant de heurter brutalement la surface d'un vaste bassin. Être ainsi jeté dans les ténèbres coûte 1/1D6 SAN, mais un test d'Athlétisme réussit permet d'ignorer les 1D6 points de dégâts d'un mauvais plat.
Les parois de la caverne sont en roche calcifiée, très lisse – les tentatives pour les escalader requièrent une réussite spéciale (cela ne s'applique pas aux goules). Le courant est rapide et il entraîne les investigateurs plus loin dans les tunnels.

Cascades : si les investigateurs peuvent résister à la puissance des eaux (FOR 15), ils peuvent tenter d'escalader les cascades, sinon ils sont rejetés dans la Grande chambre et subissent 1D12 points de dégâts.

Cataracte : au sommet des cascades se trouve une immense chute d'eau de plus de 15 mètres de haut. Les murs ne peuvent être escaladés et la cataracte a une FOR 50 qui empêche quiconque de passer. Ce qui se trouve en amont de la rivière restera un mystère.





La rivière souterraine : le courant entraîne les eaux à environ mille six cents mètres à l'heure. La rivière est assez profonde pour qu'on ne puisse en toucher le fond à aucun moment depuis le point A (sur la carte principale, ci-dessus) jusqu'au point C, la plage dans les profondeurs. Les investigateurs qui plongent peuvent apprendre que la rivière fait 2D3+3 mètres de profond, parfois plus. Ici aussi, comme dans la Grande chambre, les murs sont lisses et les tests d'Athlétisme pour les grimper requièrent une réussite spéciale (qui ne s'applique pas aux goules). Les ténèbres sont absolues. Des tests d'*Écouter* permettent d'entendre les stridulations des goules qui les observent depuis des saillies accessibles depuis la Route des goules. Les investigateurs peuvent nager contre le courant, mais ils n'ont nulle part où aller et c'est un effort épuisant. Se laisser porter demande un test de *Natation* et un autre d'*Endurance* toutes les trois heures – ce qui fait cinq tests avant que les investigateurs n'atteignent la plage dans les profondeurs. Si un test de *Natation* est raté, l'investigateur subit des dégâts de noyade (p.149 du livre des règles). Si un investigateur réussit trois tests d'affilée, il n'a plus besoin d'effectuer de tests, à moins qu'il ait perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause d'autres blessures. Les investigateurs qui ratent un test d'*Endurance* commencent à ne plus supporter d'être resté dans l'eau si longtemps et perdent 1D12 points de vie.

Au point B sur la carte, le tunnel se sépare. Les investigateurs doivent effectuer un test d'Écouter pour s'en rendre compte, d'autant que la voie de gauche mène à une série de cascades et de chutes d'eau. Ceux des investigateurs qui s'en rendent compte peuvent effectuer un test de Natation ; en cas de succès, ils prennent la voie de droite et continuent à descendre sans plus de difficulté. Ceux qui ratent ou ne se rendent pas compte de la bifurcation sont automatiquement entraînés dans les rapides. Ces malheureux doivent réussir des tests de *Natation* et d'*Athlétisme* ou subir 2D4 points de dégâts pour avoir été projetés contre les rochers et malmenés dans les eaux tumultueuses avant de rejoindre l'autre côté.

Si les investigateurs s'évanouissent ou meurent durant le trajet, ils sont récupérés par les goules qui veillent et leur corps sera conservé dans des réserves à nourriture. Ceux qui survivent ne le savent pas encore, mais ils sont destinés à rejoindre la Réserve des goules afin

d'être conservés pour plus tard. Les goules ne veulent que la viande la plus dure, assez coriace pour survivre et se reproduire jusqu'à la fin des temps.
Capwell, Mandy, Julius Forbes et Zaid ont été jetés dans la rivière peu de temps avant les investigateurs et, à l'exception de Forbes, sont maintenant prisonniers dans la Réserve.

La plage dans les profondeurs

Vingt-cinq kilomètres dans les flots de la rivière souterraine finissent par ramener les investigateurs dans une autre immense caverne, celle-ci emplie d'une étrange lueur bleue. Il est impossible d'identifier la source de la lumière, mais elle semble émaner des parois et du plafond de la caverne. C'est le point C sur la carte.

Une autre cataracte : il est impossible de l'éviter et les investigateurs plongent de plus de 35 mètres dans un vaste bassin. Ils doivent réussir un test d'*Athlétisme* pour éviter de mal atterrir, pour 1D3 points de dégâts. Une fois que les investigateurs ont plongé, il leur est impossible de revenir en arrière.

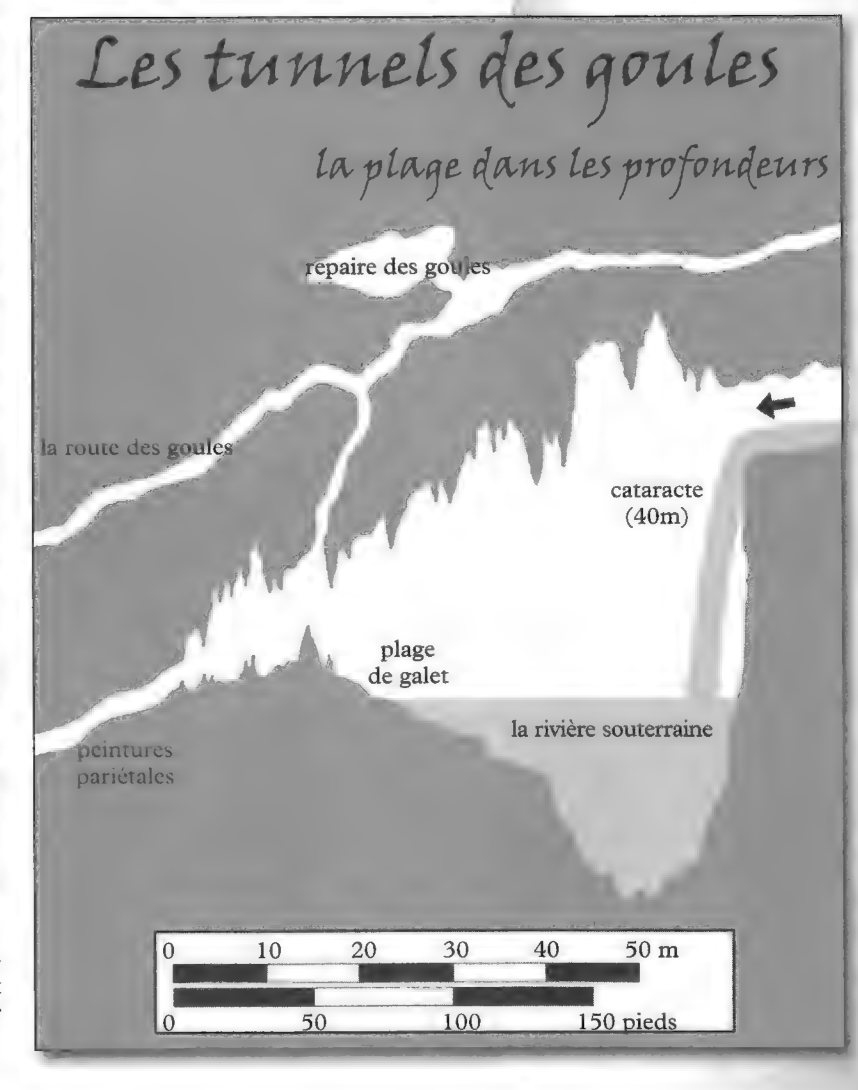
La rivière souterraine continue : la rivière continue plus loin, mais le bruit terrifiant de rapides et les rocs acérés que révèle la lueur bleue, devraient dissuader les investigateurs de continuer. Dans le cas contraire, ils subissent 1D6 points de dégâts toutes les quelques minutes dans l'eau jusqu'à ce qu'ils soient morts. Il n'y aucune chance de s'en tirer en prenant cette route, et il faudra encore plusieurs dizaines de kilomètres de siphons et de tunnels submergés avant que leurs corps soient trouvés par d'autres goules qui les dévoreront alors. Leur seule alternative semble être de nager jusqu'à une plage de galets où ils pourront enfin se reposer. Donnez quatre tentatives de Natation à chaque investigateur – un seul succès est nécessaire pour atteindre la plage. Autrement, la rivière les emporte vers la mort (serait-elle plus plaisante ?)

La plage de galets : les investigateurs peuvent se reposer ici. Ils sont probablement épuisés, et six heures ou plus seront nécessaires pour se reposer, dormir et récupérer tous les points de vie perdus à cause de la fatigue. Des tests de *Premiers soins* ou de *Médecine* peuvent être effectués. Si les investigateurs sont arrivés aussi loin encore habillés et équipés, une horde de goule les assaille pour les en dépouiller, mais sans leur faire de mal.
Le corps de Julius Forbes a été rejeté sur la plage. Épuisé par la nage, il n'a pas eu la force de continuer et s'est noyé avant d'arriver ici. Son corps s'est échoué ici au lieu de continuer comme la plupart le font. Voir le cadavre coûte 0/1 SAN. Les goules le récupèrent plus tard si les investigateurs ne font rien du corps.

Tunnels : la suite de la Route des goules décrite précédemment.

Repaire des goules : un foyer écœurant, typique des goules africaines, tel que décrit précédemment. Le gardien peut se laisser aller sans retenue pour ce qu'on peut trouver ici.

Peintures pariétales : ce vaste tunnel est la seule sortie possible – la chute d'eau est impossible à remonter et suivre la rivière est un choix fatal. Les investigateurs peuvent penser qu'ils sont guidés comme des moutons : c'est le cas. Si les investigateurs sont arrivés aussi loin en ayant survécu signifie qu'ils ont passé les épreuves des goules. Ils ont gagné le droit de vivre dans la Réserve, évitant ainsi d'être immédiatement dévorés. Le tunnel aux peintures fait environ trois kilomètres de long et mène à cette chambre. Sans nourriture depuis longtemps, et après tant d'effort, les investigateurs seront affamés en arrivant au bout du tunnel.
Le tunnel est baigné dans cette étrange lueur bleue et les investigateurs peuvent déchiffrer sans mal les peintures, laissées ici de manière délibérée pour les humains. Ces images perturbantes coûtent 0/1D4+1 SAN. Un test de *Géologie* ou d'*Archéologie* permet de les dater de cinquante à cent mille ans, plus ancien que tout ce qu'on peut attribuer aux hommes. Pourtant, elles semblent avoir été repeintes, encore et encore, à travers l'histoire. Chaque panneau raconte une histoire et un test d'*Archéologie*, d'*Histoire* ou d'*Anthropologie* pour chaque permet d'en saisir le sens exact :
- un vaste mur dépeint des goules qui errent librement à la surface du monde, en plein jour, se nourrissant d'humains qui fuient à leur approche ;
- les humains découvrent le feu et se défendent contre les goules. Les goules ne viennent plus qu'à la nuit pour se repaître de leurs proies ;



- une femme humaine, à la peau gravée, vient à la rencontre des goules qui en ont peur. Comme précédemment, toute personne qui a lu le Messager masqué reconnaît la femme comme étant le Messager, une divinité arabe. Un test de *Mythe de Cthulhu* permet d'identifier la déesse comme étant Nyarlathotep ;
- la femme humaine montre l'océan aux goules et une vaste cité sous-marine où sommeille une espèce d'immense créature poulpique avec des ailes de chauve-souris ; la créature est veillée par d'innombrables êtres qui lui ressemblent, en plus petit. Un test de *Mythe de Cthulhu* permet de reconnaître Cthulhu lui-même, ses serviteurs des Larves Stellaires et R'lyeh la cité engloutie ;
- la femme à la peau tatouée montre les étoiles qui changent de configuration ; l'immense poulpe et ses servants sortent alors de leur tombe immergée. Un test d'*Intuition* suggère qu'il s'agit d'un événement à venir, qui n'a pas encore eu lieu ;
- le monstre décime les humains et les goules, sans discrimination, tandis que le monde plonge dans des ténèbres éternelles, où la vie ne peut plus exister ;
- les goules se cachent sous terre pour éviter le poulpe monstrueux. La femme semble ravie ;
- les goules arrêtent de tuer des humains, mais les enlèvent, les emportant dans leurs souterrains, sur ce qui semble être une immense corniche ;
- les goules attendent au pied de la corniche, attendant de se nourrir sur les humains qui tombent de là. Un test de *Trouver Objet Caché* associé à un test d'*Intuition* permet de penser que l'un des humains saute volontairement, dans l'espoir de tomber dans le grand bassin d'eau qui se trouve sous la corniche, en dessous de l'entrée de la caverne.

La Réserve

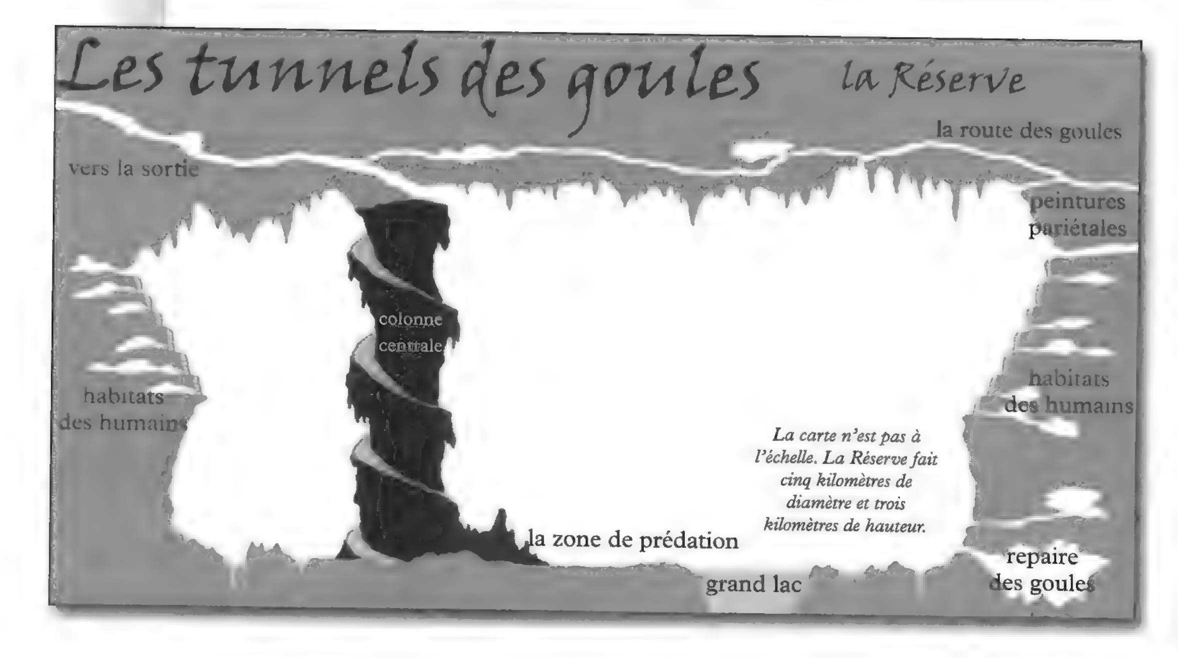
Quand les investigateurs débouchent à l'extrémité du tunnel aux murs peints, ils se retrouvent sur les bords d'une caverne si vaste qu'il est impossible d'en voir l'autre côté dans les ténèbres. Ils sont sur une paroi immense, de plus de trois kilomètres de hauteur, avec des passages et des grottes en terrasse ; les parois disparaissent dans les ténèbres dans toutes les directions, à des distances inimaginables. Les investigateurs ne peuvent alors se rendre compte qu'ils sont sur les murs d'une salle gigantesque de cinq kilomètres de diamètre, de seize kilomètres de circonférence. Les surfaces des grottes sont baignées de cette même lueur bleue fantomatique – la source en est révélée quand des traînées d'un liquide bleu épais dégoulinent le long des murs. La lueur des murs les plus lointains est néanmoins obscurcie par la vapeur qui s'élève des geysers jaillissant à la surface de la zone de prédation.

Des milliers et des milliers d'humains survivent nus, sur les parois de la grotte, dont la pente à près de 60° a été taillée en gradins. La plupart sont des Africains à la peau noire, mais on peut apercevoir quelques Européens et quelques Asiatiques. Hommes, femmes et enfants vivent tous ici – mais les femmes sont plus nombreuses que les hommes d'environ quatre pour un. Chacun passe ses journées à lécher la substance bleue, à défendre son territoire, à baiser et à dormir. Certains des habitants ont creusé des trous dans les parois, pour s'en faire des abris qu'ils défendent vigoureusement. Parfois, quelqu'un glisse et tombe dans les ténèbres.

Considérer le mur pour la première fois coûte 1/1D10 SAN. Bien que les investigateurs ne s'en rendent pas compte tout de suite, la Réserve sera l'endroit où ils passeront le reste de leur existence, à moins qu'ils ne puissent trouver un moyen de s'échapper.

La vie sur la corniche

Depuis des millénaires, les goules ont compris une vérité inconnue des hommes – un jour, les étoiles s'aligneront, Cthulhu et les Grands Anciens s'éveilleront de leurs anciennes tombes et le monde sera détruit. Les goules ont aussi compris que, tout comme les humains, leur espèce s'éteindra quand le temps sera venu. Afin de se préparer à cette catastrophe, les goules ont commencé à vivre sous terre, construisant d'immense cités souterraines, devenant des chasseurs nocturnes et des charognards. Tandis que Cthulhu et ses sbires détruiront la terre, les goules ont prévu de vivre dessous. Et pour qu'elles ne souffrent pas de la faim durant des éons, les goules africaines ont commencé à élever des



humains, tout comme ces derniers élèvent du bétail.
La Réserve n'est pas le seul endroit du même genre. Des centaines de ces salles sont réparties sous le continent, retenant prisonniers des dizaines de millions d'humains. Certains habitants furent conduits ici quand ils furent enlevés à la surface ; d'autres se sont reproduits sur ces murs depuis des milliers de générations. Personne ne sait exactement depuis combien de temps ces réserves sont actives. Le temps n'a aucune signification ici ; il n'y a ni jour, ni nuit, et rien d'autre à faire qu'à tenter de survivre.
Les goules s'assurent que leur bétail humain reste bien nourri par la gelée bleue qui dégouline le long des parois. Non seulement elle produit une pâle lueur, mais encore une personne peut se nourrir et rester en bonne santé si elle lèche le produit au moins huit heures par jour. À moins, elle commence à perdre un point de CON par semaine. Il n'y a pas de points d'eau, à moins que les investigateurs ne rebroussent chemin jusqu'à la rivière souterraine, mais la gelée bleue contient assez de liquide pour hydrater correctement les investigateurs.
La vie sur le mur est terriblement dure, et cela a produit une étrange culture pour des hommes, vraiment étrange. La plupart du temps, les mâles se battent entre eux pour avoir le droit de saillir les femmes. Comme des lions, un mâle puissant se bat contre les autres pour protéger son harem et ses rejetons, afin de leur permettre de devenir des hommes à leur tour. Ces bagarres sont souvent mortelles. Soit le perdant est éjecté du mur, soit il est tué à coup d'armes en os et en pierre que portent les mâles dominants, afin que son corps soit ensuite dévoré. La gelée bleue n'a pas très bon goût et de la viande fraîche apporte un changement bienvenu dans la diète quotidienne. Le cannibalisme est répandu sur les parois.
Malheureusement, il n'y a aucun moyen de faire du feu ici, aussi doit-on consommer la viande crue. Si les investigateurs décident de s'adonner au cannibalisme, il leur faut un peu de temps pour s'habituer – une perte de 1/1D6 SAN la toute première fois. Il faut aussi obtenir une réussite particulière à un test d'*Endurance*. Si le test est raté, l'investigateur est malade et perd 1D6 points de vie à cause

Les goules africaines

Les goules africaines sont en tous points semblables aux goules que l'on croise autour du globe, excepté qu'elles possèdent une civilisation bien plus avancée, avec de vastes royaumes qui s'étendent au travers de milliers de kilomètres de carvernes et de tunnels sous le continent noir.
Rappelez-vous, la plupart des goules tenteront de ne pas tuer les investigateurs, mais plutôt de les immobiliser et de les capturer afin qu'ils puissent se reproduire et servir de nourriture plus tard. Les goules attaquent, si possible, en masse, en combinant leur FOR pour immobiliser leurs victimes. Cette dernière est rapidement mise à nue de ses vêtements et de son équipement, car les goules ne veulent pas que du matériel humain soit disponible dans leurs royaumes.
Si les investigateurs les supplient de les épargner ou demandent à être relâchés par les goules, ils doivent réussir un test de *Persuasion* ainsi qu'un test d'un langage approprié. Ceux qui réussissent se voient proposer une offre : devenir un agent des goules à la surface du monde, être leurs yeux et leurs oreilles. Les humains qui acceptent sont des fous, car leur visage est arraché de leur crâne et ils manquent de mourir. Quand ils se remettent, leur visage est si horriblement scarifié qu'ils sont désormais des monstres, une aventure qui coûte à la victime 1D6/1D20 SAN. L'APP tombe à 1 ou moins, et quiconque contemple l'investigateur perd 0/1D3 SAN. Une fois guéris, ces agents peuvent librement rejoindre la surface. La plupart, comme Rurk Barzeel et ses hommes, portent des voiles afin de dissimuler leur hideur. Les victimes découvrent vite que seuls d'autres agents des goules acceptent de les fréquenter et que les goules de ce continent peuvent les traquer n'importe où en Afrique et au Moyen-Orient.
Les caractéristiques des goules suivantes peuvent être utilisées à l'envie pour toutes les goules rencontrées dans ce scénario. Les goules peuvent attaquer avec leurs deux pattes griffues et leur morsure à chaque round. Si une goule parvient à mordre, elle préfère tenir la prise plutôt que d'attaquer avec ses griffes, puis harcèle la victime de ses dents, continuant à causer 1D4 points de dégâts automatiques. Un test réussi de FOR contre FOR sur la table de résistance permet de repousser la goule, brisant la prise et mettant fin aux dégâts de morsure.

Caractéristiques

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
CON	13	14	13	10	11	11	14	15	18	17
DEX	12	15	16	10	10	11	14	15	16	11
FOR	17	16	21	22	14	16	24	20	20	19
TAI	14	15	12	10	11	13	15	11	17	16
INT	16	13	12	11	14	17	10	09	11	12
POU	13	12	17	13	12	12	10	10	13	14

Valeurs dérivées

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
Impact	+2	+2	+3	+2	+2	+2	+3	+2	+3	+3
Points de Vie	14	15	13	10	11	12	15	13	18	17
Mouvement	9									

Compétences

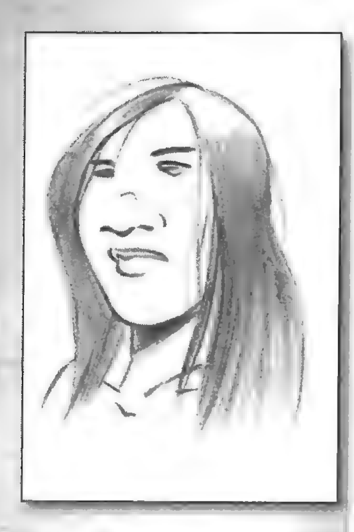
Athlétisme	85 %
Creuser	75 %
Discrétion	80 %
Écouter	70 %
Natation	75 %
Se cacher	80 %
Sentir la décomposition	65 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

Griffes	40 %, dégâts 1D6+impact
Saisie	40 %, dégâts immobilisation et mise toute nue
Morsure	30 %, dégâts 1D6 plus harcèlement automatique

Armure
Les armes à feu et les projectiles ne causent que demi-dégâts, arrondis au supérieur

Sortilèges
Les goules #1 et #6, avec une intelligence de 16 ou plus, connaissent les sorts Contacter les goules, Contacter les humains, et Flétrissement.



Shafika (noire)

24 ans, jeune femme swahilie

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	02	Connaissance	10 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	46

Compétences

Négociation	40 %
Athlétisme	65 %
Dissimulation	40 %
Premiers soins	65 %
Se cacher	40 %
Écouter	60 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	35 %
Kiswahili	70 %

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3

de la viande qui ne passe pas. Si, à n'importe quel moment, l'investigateur réussit ce test d'*Endurance*, il s'aperçoit que son système digestif s'est habitué à la viande humaine crue. Il ne faut pas plus d'une heure pour manger une portion de viande et le consommateur n'a plus besoin de lécher la gelée bleue pour ce jour-là – cela procure une bonne part de temps libre aux cannibales, un luxe que n'ont pas les autres habitants de la Réserve… bien que chasser d'autres humains est un passe-temps dangereux.

Avoir des relations sexuelles et élever les enfants sont les seuls divertissements de la corniche, aussi les mâles les défendent âprement. Comme les lions, beaucoup de mâles se débarrassent des petits d'un rival qu'ils ont tué, afin que les femmes nouvellement conquises puissent donner naissance rapidement à une nouvelle génération. Il n'est donc pas surprenant que le ratio homme/femme soit si déséquilibré quand les mâles s'assassinent aussi souvent.

Comme tout le monde est arrivé ici nu, les seuls matériaux avec lesquels on peut fabriquer des outils sont les os, les cheveux, les dents ou la pierre. Les habitants du lieu façonnent principalement des dagues, des haches et des casses têtes à partir de ces restes. Parfois, on fabrique un instrument de musique, des bijoux ou même des outils pour noter des informations.

Avec tant de gens venant de tant d'origines, on s'exprime en des milliers de langues sur le mur, certaines depuis longtemps disparues de la surface de la terre. La plupart parlent des langues africaines – kiswahili, masaï, kikuyu et d'autres. De nombreux humains n'ont même jamais appris à parler et se comportent comme de véritables animaux à l'intelligence réduite.

La paroi est abrupte, s'élevant à près de 60° de pente. Pour parcourir de longues distances, les investigateurs doivent réussir des tests d'*Athlétisme*. Un échec indique qu'ils ne trouvent pas de route pour leur destination, tandis qu'un échec critique est synonyme d'une chute fatale. Néanmoins, les investigateurs qui établissent leur propre territoire sur le mur finissent par bien le connaître et, au bout de quelques semaines, il n'est plus besoin de test dans le coin. Se battre sur la paroi est aussi un exercice périlleux. Durant les batailles, les investigateurs doivent réussir des tests d'*Athlétisme* pour ne pas glisser – un échec signifie qu'ils ont dévalé la pente sur quelques mètres, au prix de la perte de 1D6 points de vie. Comme toujours un échec critique est ici fatal. Les investigateurs vont sans doute passer un long moment sur la paroi, aussi ces compétences vont-elles finir par s'améliorer au cours du temps selon les règles normales d'expérience.

Grimper au sommet de la corniche est ce qui se fait de plus dangereux. Les hommes les plus durs et les plus intelligents habitent là – leurs refuges ne risquent pas d'être écrasés par des corps qui chutent ou souillés par l'urine et les déjections qui coulent des voisins au-dessus. Ces étages élevés sont aussi plus faciles à défendre. Dans ce monde, le véritable pouvoir est au sommet.

Au-delà des gradins les plus hauts, il n'y a plus que le plafond – une nouvelle barrière dont la roche calcifiée et les stalactites bloquent toute avancée. Les tests pour avancer là nécessitent des réussites critiques et un échec signifie la mort. Le plafond ne mène nulle part sauf dans les ténèbres. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de repérer de petits passages dans le plafond, d'où les goules observent les hommes à l'occasion. Ces goules ne font rien pour joindre ou blesser les investigateurs, et elles sont trop loins pour être des cibles.

Habitants

Les habitants des corniches sont nombreux et variés ; les gardiens sont invités à introduire leurs propres figurants et personnalités, surtout si les investigateurs sont coincés ici et ne trouvent pas de moyens de quitter la paroi. Voici quelques exemples de personnes que l'on peut croiser, certaines connues, d'autres non.

Daniel Capwell

Daniel a survécu, en compagnie de Mandy, à la descente le long de la rivière. Les deux trouvèrent un refuge le long de la paroi, espérant rester hors du chemin des autres habitants de la corniche. Une nuit, alors qu'il dormait, Mandy a disparu. Il s'éveilla à temps pour l'entendre appeler à l'aide et il vit la main d'un homme blanc la tirer jusqu'au sommet du mur. Il tenta de les poursuivre, mais les mâles agressifs qui vivent plus haut se révélèrent trop forts pour qu'il puisse se frayer un chemin. S'il trouve les investigateurs, il espère le convaincre de l'aider à sauver Mandy. Quand ceci sera fait, il essaiera de trouver un chemin pour quitter cet endroit maudit.

Zaid

Zaid atteignit le mur tout seul et se retrouva projeté dans un monde déconcertant qui le terrifie. Il pense être en enfer et il est devenu très taciturne. Il a entendu parler d'un groupe de chrétiens qui se sont réunis sur la corniche, formant leur propre société et avec des valeurs chrétiennes – offrir l'autre joue, accorder la charité aux femmes et aux enfants et ne pas manger de chair humaine. Son objectif est de trouver ce groupe et de les rejoindre. Qu'il existe ou non un tel groupe est laissé à l'appréciation du gardien.

On peut demander à Zaid s'il connaît un chemin pour quitter le mur ; il a rencontré un homme qui le pensait, un vieux fou dans les gradins inférieurs qui disait que le chemin de la liberté résidait au fond de la caverne. Peu de temps après qu'ils aient parlé, l'homme s'est jeté dans les ténèbres. Zaid est convaincu qu'il est mort depuis longtemps, et il avait oublié cet incident.

Shafika

Shafika est une très belle jeune femme à la peau noire originaire de Zanzibar. Des années plus tôt, elle tomba dans un fossé ouvert à Dar-es-Salaam, sur le territoire du Tanganyika. Elle fut emportée dans les ténèbres par d'étranges diables à la peau caoutchouteuse qui sentaient la charogne. Durant un long moment, elle fut transportée à travers des centaines de salles et de passages, au travers d'une immense cité, jusqu'à être jeté dans la rivière qui l'amena ici. Elle fut rapidement

capturée par une brute nommée Ignatius Chike, qui en fit son esclave, comme huit autres femmes. Chike la forçait à travailler de longues heures pour creuser une grotte où s'abriter, quand il ne les battait pas ou les violait, elle ou une des autres captives, jusqu'à ce qu'elles aient satisfait ses plaisirs masculins. Celles qui tentèrent de fuir furent tuées et mangées. Shafika ne supportait plus d'être ainsi prisonnière et a réussi à lui échapper sans être blessée.
Elle sait que Chike la poursuit et elle demande aux investigateurs de la protéger. Elle leur offrira librement son corps, car c'est ainsi que les choses se passent ici, mais elle leur demande d'être gentil avec elle et de ne pas la battre. Elle préfère choisir qui sera son maître que l'inverse. Si les investigateurs sont tous des hommes, elle leur signale que leur réputation sur le mur ne vaudra rien s'ils n'ont pas au moins une femme parmi eux.
Shafika parle vrai. Chike est à sa recherche. Normalement, il ne s'embêterait pas ainsi. Mais son harem lui a été pris, il y a quelque temps, et il cherche à le reconstituer.

Ignatius Chike

Ignatius Chike appartient à une longue lignée d'habitants de la corniche, et parmi les jeunes qui sont nés ici, il est un des rares qui a survécu jusqu'à l'âge adulte. Comme son père et sa mère avant lui, il n'a connu que la vie sur la paroi.
C'est un homme fier et agressif qui tire un plaisir sadique à posséder, battre et dominer les femmes. Récemment, son harem lui a été enlevé par deux frères qu'il ne put vaincre. Son orgueil a été blessé et il cherche maintenant à se reconstituer un nouvel harem – pour commencer, il recherche la femme qui a réussi à lui échapper, Shafika.
Si Shafika est avec les investigateurs, Chike les combattra un par un, en utilisant des sales tours, comme jeter des pierres sur eux depuis les hauteurs, pousser d'autres personnes sur eux afin que les investigateurs glissent dans une chute fatale ou même leur livrer de féroces batailles au couteau. Il n'écoutera aucun argument raisonnable.

Lord Byron Caulfied

Lord Byron vint en Afrique pour chasser les animaux sauvages. Secrètement, il a toujours voulu être un lion, avec son propre harem, pour être traité comme un roi. Quand il fut enlevé par les goules, des années plus tôt, son rêve devint, d'une certaine manière, réalité.
Aujourd'hui, Caulfield vit au sommet du mur avec cinq épouses, dont la dernière en date, la belle Mandy Forbes, et douze enfants. Il protège son domaine avec des os taillés en pointe plantés dans la paroi – il faut réussir un test d'*Agilité* à -20% ou subir 1D6 points de dégâts pour les passer. Il a aussi une grande réserve de pierres avec lesquelles il bombarde les intrus. Caulfield contrôle ses femmes d'une main de fer depuis si longtemps qu'elles n'ont plus aucune volonté propre ; elles combattent maintenant à ses côtés, jusqu'à la mort, pour le protéger et protéger les enfants.
Caulfield a abandonné toute humanité depuis longtemps, il est complètement fou – c'est l'un des adversaires les plus puissants que les investigateurs auront à affronter sur la paroi.

Mandy Forbes

Mandy est désormais captive de Lord Caulfield, la première femme blanche qu'il possède depuis longtemps. Elle tente désespérément de s'échapper, mais il l'a toujours arrêté à temps, lui infligeant de terribles corrections pour la soumettre. Si les investigateurs tentent de secourir Mandy, elle se range de leur côté dans le combat, ralentissant et déséquilibrant Caulfield autant qu'elle le peut. Déchirée, Mandy est heureuse de retrouver Capwell, mais elle est dévastée en apprenant la mort de son époux. Si elle et Capwell parviennent à survivre au voyage vers la surface, les deux retourneront aux États-Unis pour se marier.

Évasion

Dans ce scénario, il n'y a ni invocation à stopper, ni culte maléfique à vaincre, ni monstres à bannir avant qu'ils ne dévastent la Terre. L'objectif pour les investigateurs est simplement de s'échapper de cette prison – et ce sera bien assez difficile.
On peut concevoir que les investigateurs creusent une niche dans la paroi, construisent leur propre communauté et commencent une nouvelle vie ici. En considérant ce qu'ils ont vécu jusqu'ici, cela ne sera pas très satisfaisant. Le problème est de quitter une prison qui a été améliorée encore et encore durant des milliers d'années pour que ses prisonniers ne puissent s'enfuir. Voici quelques options possibles pour les joueurs. Il ne fait pas de doute qu'ils penseront à d'autres solutions et seul le gardien peut déterminer leur validité opérationnelle.

Négocier avec les goules : les investigateurs qui connaissent le sort Contacter les goules peuvent éventuellement l'utiliser ; ils peuvent aussi appeler les goules qui se trouvent sur la rivière souterraine ou dans les cavernes qui surplombent la corniche. Les investigateurs doivent pouvoir offrir quelque chose de valeur afin d'être en position de négocier. Il peut s'agir de sortilèges, de compétences spécialisées, de contacts à la surface ou de lieux sur la terre qui pourraient intéresser les créatures. Si le gardien décide que les investigateurs ont quelque chose d'intéressant à offrir, il peut laisser l'un d'entre eux effectuer un test de *Négociation* pour qu'ils soient pris au sérieux par les goules. Quelques jours plus tard, ils sont enlevés. Généralement, les goules descendent des cavernes au-dessus de la Réserve en se balançant au bout de cordes en peau humaine, atterrissent sur la corniche près des négociateurs, attachent ceux-ci aux cordes et les emportent au-dessus – personne ne les revoit plus jamais.
Bien qu'il soit concevable que les investigateurs aient des informations à donner aux goules, leur accord aura un prix. Les agents des goules sont marqués à jamais ; leur visage est mangé et ils sont affreusement défigurés. Voyez la section sur les goules africaines, précédemment dans le scénario afin d'obtenir plus d'informations sur cette horrible pratique.



Ignatius Chike (noir)

33 ans, guerrier de la corniche

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	01	Connaissance	05 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D6
Points de Vie	15
Santé Mentale	33

Compétences

Athlétisme	85 %
Écouter	60 %
Discrétion	70 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Kiswahili	30 %

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3+1D6
Saisie 40 %, dégâts immobilisation ou la victime est éjectée de la corniche, un test de FOR contre FOR à chaque tour tant que la prise est maintenue
Couteau en os 60%, dégâts 1D4+1D6



Lord Byron Caulfied
(blanc)

41 ans, aristocrate dégénéré

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 0

Compétences
Athlétisme 80 %
Écouter 75 %
Discrétion 80 %
Trouver Objet Caché 70 %

Langues
Anglais 80 %
Kiswahili 40 %

Combat
Poings 70 %, dégâts 1D3+1D4
Saisie 60 %, dégâts immobilisation ou la victime est éjectée de la corniche, un test de FOR contre FOR à chaque tour tant que la prise est maintenue
Couteau en os 70%, dégâts 1D4+1D4
Projectiles en pierre 40 %, dégâts 1D6

Escalader le mur : au pied de la paroi, la corniche donne sur une dernière saillie avant que le mur ne plonge droit dans les ténèbres. Il est impossible de voir le fond de la caverne et on peut penser qu'elle s'enfonce à jamais. Il faut ici réussir cinq tests d'*Athlétisme*, sans malus, pour atteindre le fond, soixante mètres plus bas. Néanmoins, un seul échec signifie une chute fatale. Au pied de la corniche, un test d'*Écouter* permet de détecter des bruits dans les ténèbres, les glapissements et les gloussements des goules qui se nourrissent d'humains qui sont tombés. Un test d'*Intuition* permet de penser qu'elles ne sont pas aussi loin qu'on peut le penser, à moins que les échos ne portent leurs voies.

Sauter dans les ténèbres : directement sous la caverne aux parois peintes, un test d'*Écouter* permet de détecter le son de vaguelettes qui viennent frapper la roche. Il y a un lac en dessous. Les investigateurs qui réussissent un test d'*Athlétisme* depuis ce point atterrissent dans le lac et perdent 1D6 points de vie. Ceux qui ratent leur test atterrissent brutalement, pour 2D6 points de dégâts. Un échec critique signifie une mort instantanée sur les rochers. Des investigateurs imaginatifs peuvent se lancer avec un corps humain sous eux qui amortira l'impact (réduisant les dégâts de 1D6). Ceux qui parviennent ainsi au fond de la caverne se retrouvent dans la zone de prédation, où des centaines de goules passent leurs journées à dévorer les cadavres des humains qui y sont tombés.

Magie : si les investigateurs connaissent des sortilèges, ils peuvent peut-être les utiliser pour s'enfuir. Des sorts d'invocation et de liaison exigent souvent des matériaux spécifiques (comme une dague enchantée) ou des lieux précis (une forêt par exemple) pour qu'on puisse les lancer, et rate automatiquement dans cet endroit. Les dieux du mythe peuvent être contactés et on peut négocier avec eux, mais le prix de la liberté sera élevé. Le sortilège Création de portail est sans doute le plus évidemment utile ici, mais ce n'est pas le seul qui puisse aider les investigateurs à retrouver leur liberté.

La zone de prédation

Au pied de la Réserve s'étend la zone de prédation, un cimetière sombre et inhospitalier couvert de millions et de millions d'os. Les ténèbres ne sont pas absolues ici, car un peu de gelée bleue tombe jusque-là, mais la lumière est bien plus faible et toutes les compétences s'appuyant sur la vue sont divisées par deux. Des volutes de fumée noire et de vapeur jaillissent de geysers brûlants, qui donnent chaleur et humidité à la caverne, mais qui la plongent aussi dans un brouillard épais.
À l'extrémité orientale de la zone de prédation, on trouve l'immense lac dans lequel les investigateurs ont pu plonger pour arriver ici. Ses eaux sont fraîches et limpides, et on peut la boire sans souci. Des meutes de goules, par centaines, rôdent dans la plaine, mangeant les dépouilles moisies des humains qui pleuvent sans arrêt. Contempler ce paysage étrange, ces os en pagaille et les chutes occasionnelles de viande fraîche coûte 1/1D10 SAN.
Voyager à travers ce paysage est plus facile qu'il n'y paraît au premier abord. Il y a de nombreuses élévations rocheuses et des cavités où se cacher. Le terrain est essentiellement constitué de ravines et de crevasses peu profondes. Les investigateurs auront à réussir de nombreux tests de *Se cacher* et de *Discrétion* pour échapper aux meutes de goules errantes.
La seule sortie est à l'opposé du grand lac : au centre de la zone de prédation, une immense colonne s'élève sur trois kilomètres jusqu'à disparaître dans le plafond. Un chemin s'élève en spirale le long de la colonne, patrouillé par des goules solitaires ou en petits groupes. Ici encore, de nombreuses saillies rocheuses et des grottes permettent de se dissimuler tout en grimpant.
Si, à n'importe quel moment, les investigateurs sont capturés par les goules, ils peuvent tenter de négocier, comme indiqué précédemment, afin de devenir les agents défigurés de ces créatures. Sinon, ils sont tués immédiatement ou ligotés avec des cordes en cuir (FOR 30) et suspendu pour faisander. Ces pauvres investigateurs se retrouvent la tête en bas durant plusieurs jours dans un repaire de goules ; là, les jeunes les grignotent doucement. Chaque repas coûte à l'investigateur 1D6 points de vie, 2/1D10 SAN et la perte définitive de 1D6 points de FOR, de DEX, de CON et d'APP tandis que ses muscles et sa peau sont rongés. Leur seul espoir est d'être secouru par leurs compagnons. Néanmoins, il est possible qu'après un certain seuil de mutilation, ils préféreront mourir.
Au sommet de la colonne, un large tunnel s'élève durant près de deux kilomètres avant de déboucher sur un carrefour. À droite, l'air semble plus frais et une faible lumière scintille ici. En suivant cette voie sur quelques kilomètres, les investigateurs arrivent dans une caverne à l'air libre, au pied du Mont Kilimanjaro, sur le territoire du Tanganyika. C'est le jour et la ville de Moshi est visible à seulement quelques kilomètres. En marchant bien, les investigateurs peuvent y être avant le crépuscule. Le gardien peut toujours ajouter quelques rencontres avec des animaux sauvages s'il pense que tout était trop facile. Si les investigateurs sont encore dans la brousse alors que la nuit tombe, les goules se lancent à leur recherche – elles n'apprécient pas que des humains quittent leur royaume.
En allant à gauche au carrefour, les investigateurs s'enfoncent plus loin encore dans le monde des goules. Une immense cité s'étend là, des catacombes labyrinthiques qui abritent des milliers de leurs genre et d'autre plus monstrueux encore. Certains passages peuvent mener vers les Contrées du Rêve ; d'autres s'étendent certainement sur des milliers de kilomètres jusqu'à d'autres colonies à travers le continent. Tout ce qui vit ici est dangereux pour le corps et pour l'esprit ; le gardien se débrouillera si les investigateurs décident d'explorer l'endroit. Afin d'empêcher une telle expédition, le gardien peut toujours annoncer qu'il n'y pas de lumière ici ou opposer aux investigateurs une armée de goules. Cela devrait suffire à les stopper.

Conclusion

Il faudra sans doute que les investigateurs trouvent de bonnes idées pour expliquer leur arrivée à Moshi, nus, après des semaines, des

mois, des années d'absence – mais au moins ils sont vivants et saufs. Donnez 2D6 points de Santé Mentale à chaque investigateur survivant pour leur évasion. S'ils ont réussi à ramener Mandy, Capwell, Zaid, Shafika ou d'autres de leur captivité, les investigateurs peuvent gagner des points de Santé Mentale supplémentaires pour chacun.

Soignés, reposés, guéris, avec de l'argent, les investigateurs peuvent décider de retourner à ces cavernes, cette fois bien armés pour se battre contre les goules. Malheureusement, les créatures sont plus intelligentes que cela et ont fait s'effondrer tous les tunnels que les investigateurs auraient pu connaître. Elles ont créé de nouvelles entrées, ailleurs en Afrique, que personne ne trouvera. Si une autre copie peut être acquise, il est possible que le *Messager masqué* puisse donner des indications aux investigateurs sur les lieux où chercher. Qu'ils reviennent là ou non, est-ce qu'ils peuvent encore vivre en sachant que, sous leurs pieds, il reste d'innombrables humains esclaves des goules, sources de nourriture ? Quel sera leur destin ? Seul le gardien et les joueurs peuvent répondre à cette question, s'ils s'en sortent.

Le peuple de la corniche

Seuls les humains les plus durs et les plus intelligents peuvent survivre longtemps sur la paroi, et presque tous travaillent dur pour protéger le petit domaine qu'ils peuvent défendre.

Caractéristiques	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
CON	14	14	16	13	13	14	15	12	11	11
DEX	13	13	17	13	12	12	10	09	09	12
FOR	12	14	16	11	12	13	11	15	14	13
TAI	12	14	16	13	13	14	15	12	11	11
INT	10	09	11	13	12	14	09	11	10	10
POU	10	12	14	13	12	16	18	12	11	10
Valeurs dérivées										
Impact	0	+2	+3	0	+2	+2	+2	+2	+2	0
Points de Vie	13	14	14	14	13	13	16	13	12	13

Mouvement 8/escalade 4

Compétences

Athlétisme	75 %
Discrétion	40 %
Écouter	40 %
Natation	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Arabe	50 %
Kiswahili	50 %

Plus tous les autres langages déterminés par le gardien.

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3+impact
Saisie 30 %, dégâts immobilisation ou la victime est éjectée de la corniche, un test de FOR contre FOR à chaque tour tant que la prise est maintenue
Couteau en os 30%, dégâts 1D4+impact
Massue en os 30 %, dégâts 1D6+impact

Les chats de Lamu

Où les investigateurs vont aider le peuple des chats de Lamu,
et sauver leur royaume dans les Contrées des Rêves

En quelques mots...

Au plus profond d'un labyrinthe s'étendant sous la cité d'Abharanah dans les Contrées du Rêve se terre la Sorcière de Zaïs. Certains la considèrent comme une femme monstrueuse, d'autres la voient comme la victime de la folie des dieux, mais tous s'accordent à dire qu'elle est maudite à jamais.

Cela fait des siècles que les chats tentent de bannir la Sorcière, mais elle s'avère trop puissante et elle a décimé leurs rangs. Renonçant aux confrontations directes, les chats ont décidé de faire appel à des humains afin qu'ils combattent la Sorcière à leur place.

Les investigateurs n'auront besoin d'aucune compétence particulière pour jouer cette aventure, et ils peuvent être de toutes origines. Cela pourrait même constituer leur première incursion au Kenya. Il peut même s'agir de leur première expérience avec les Contrées du Rêve. Bien que l'extension *Les Contrées du Rêve* puisse s'avérer utile, elle n'est absolument pas indispensable pour jouer ce scénario.

À l'affiche

Jamal Alhzred

Érudit de Lamu, ami des chats, Jamal peut s'avérer être un contact précieux pour les investigateurs. Il vit en partie dans le monde éveillé, et en partie dans les Contrées du Rêves.

La reine Samyatta et Tadra

La reine des chats et sa servante, qui luttent contre la Sorcière de Zaïs pour libérer leur royaume. Elles vont donner le choix aux investigateurs de les aider ou non dans cette tâche.

La sorcière de Zaïs

Victime d'une malédiction, la sorcière de Zais ne peut être aimée, tant elle est repoussante... Son erreur, tomber amoureuse d'un demi-dieu des Contrées du Rêve qui s'est joué d'elle, elle voue une haine à tout ce qui est beau.

Implication des investigateurs

Avant de lancer l'aventure, le Gardien devrait s'arranger pour que les investigateurs tuent accidentellement un ou plusieurs chats lors d'un scénario précédent. Ils pourraient écraser un chat lors d'une poursuite en voiture, en tuer un d'un coup de feu en pensant qu'il s'agit d'un cambrioleur tentant de s'introduire chez eux, ou encore négligemment de fermer une fenêtre et voir leur propre chat faire une chute mortelle. Autrement, ils pourraient participer à un safari et tuer des lions ou des guépards. La mort des félins place malheureusement les investigateurs en tête de liste des personnes à abattre chez les chats des Contrées du Rêve.

Si le Gardien ne désire pas transformer les investigateurs en tueurs de chats, il peut s'arranger pour qu'ils se perdent dans le désert ou durant un safari et se retrouvent à deux doigts de mourir de soif et de chaleur. Alors qu'ils se croient condamnés, les investigateurs se réveillent dans un hôpital ou une hutte d'un village indigène. Les chats les ont sauvés, et demandent maintenant aux investigateurs de rembourser leur dette. Les chats ne souhaitent pas se venger, mais ils exigent que les investigateurs s'amendent pour leurs actions passées. Pour entrer en contact avec les investigateurs, les chats passent par leur agent sur Terre, Jamal Alhazred.

Enjeux et récompenses

- **Défaire la Sorcière de Zaïs** : le seul objectif des investigateurs durant ce scénario est de neutraliser la Sorcière de Zaïs. S'ils y parviennent, par un moyen ou un autre, ils auront non seulement gagné l'amitié des chats des Contrées du Rêve, mais également un contact précieux, Jamal Alhzred.

Ambiance

Ce scénario assez court et atypique va faire découvrir aux investigateurs les Contrées du Rêve, mais surtout leur faire rencontrer les chats de Lamu. La fin implique un choix délicat, c'est-à-dire aimer celle qui est présentée comme le mal incarné. Le gardien devra veiller à faire sentir aux investigateurs que la Sorcière est une victime, tout en leur laissant le doute à ce sujet. Tout repose sur ce choix, affronter la sorcière ou avoir de la compassion pour elle.



Dans les Contrées du Rêve, les investigateurs reçoivent une bien étrange mission : aider un royaume de chats à restaurer leur empire en vainquant la maudite et putride Sorcière de Zaïs.

Cette aventure est assez linéaire et propose une solution simple mais peu orthodoxe à un problème touchant une cité de chats dans les Contrées du Rêve. Les investigateurs n'auront besoin d'aucune compétence particulière pour jouer cette aventure, et ils peuvent être de toutes origines. Cela pourrait même constituer leur première incursion au Kenya. Il peut même s'agir de leur première expérience avec les Contrées du Rêve. Bien que l'extension *Les Contrées du Rêve* puisse s'avérer utile, elle n'est absolument pas indispensable pour jouer ce scénario.
Avant de lancer l'aventure, le Gardien devrait s'arranger pour que les investigateurs tuent accidentellement un ou plusieurs chats lors d'un scénario précédent. Ils pourraient écraser un chat lors d'une poursuite en voiture, en tuer un d'un coup de feu en pensant qu'il s'agit d'un cambrioleur tentant de s'introduire chez eux, ou encore négligemment de fermer une fenêtre et voir leur propre chat faire une chute mortelle. Autrement, ils pourraient participer à un safari et tuer des lions ou des guépards. La mort des félins place malheureusement les investigateurs en tête de liste des personnes à abattre chez les chats des Contrées du Rêve.
Si le Gardien ne désire pas transformer les investigateurs en tueurs de chats, il peut s'arranger pour qu'ils se perdent dans le désert ou durant un safari et se retrouvent à deux doigts de mourir de soif et de chaleur. Alors qu'ils se croient condamnés, les investigateurs se réveillent dans un hôpital ou une hutte d'un village indigène. Les chats les ont sauvés, et demandent maintenant aux investigateurs de rembourser leur dette. Les chats ne souhaitent pas se venger, mais ils exigent que les investigateurs s'amendent pour leurs actions passées. Pour entrer en contact avec les investigateurs, les chats passent par leur agent sur Terre, Jamal Alhazred.

Informations destinées au Gardien

Au plus profond d'un labyrinthe s'étendant sous la cité d'Abharanah dans les Contrées du Rêve se terre la Sorcière de Zaïs. Certains la considèrent comme une femme monstrueuse, d'autres la voient comme la victime de la folie des dieux, mais tous s'accordent à dire qu'elle est maudite à jamais. Ce fut autrefois une femme mortelle de la cité orientale de Zaïs. Il y a longtemps, elle tomba amoureuse d'un Grand Ancien, un demi-dieu des Contrées du Rêve du nom de Zo-Kalar, mais cet amour n'était pas réciproque. Elle tenta de le forcer à l'aimer en recourant à un philtre concocté par les Sorciers de Ryhald, et cela signa sa perte. Ayant décelé le subterfuge de cette femme, Zo-Kalar se moqua d'elle et lui envoya l'aspect de Nyarlathotep connu sous le nom de Messager Masqué afin qu'il la maudisse pour sa naïveté et son désir de s'élever au-dessus de sa condition de simple mortelle. Le Messager Masqué s'exécuta : Il déclara qu'elle ne connaîtrait plus jamais l'affection et la changea en l'être le plus horrible, le plus putride ayant jamais existé. Elle reçut également l'immortalité comme malédiction afin qu'elle souffre à jamais de sa condition. Mais elle gagna en contrepartie d'immenses pouvoirs.
La femme s'enfuit et se cacha dans la cité d'Abharanah, forçant les chats qui y vivaient à fuir à leur tour. Grâce à ses pouvoirs magiques, elle scella toutes les entrées de la cité par des ténèbres issues de son esprit torturé, et les plantes et animaux exotiques de l'oasis d'Abharanah périrent. Dans son royaume souterrain, consciente de ne jamais plus connaître l'amour et la joie, la Sorcière de Zaïs a fait vœu d'en priver le reste du monde.
En résumé, cela fait des siècles que les chats tentent de bannir la Sorcière, mais elle s'avère trop puissante et elle a décimé leurs rangs. Renonçant aux confrontations directes, les chats ont décidé de faire appel à des humains afin qu'ils combattent la Sorcière à leur place. Les humains en questions sont soit des voyageurs ayant failli mourir dans les terres arides des Royaumes du Désert Sans Nom (et qu'ils ont sauvés dans le but d'accomplir cette quête en retour), soit des humains ayant tué des félins dans le passé et à qui les chats d'Abharanah vont demander de s'amender. Quelle que soit la façon dont les investigateurs sont devenus les débiteurs des chats des Contrées du Rêve, ils doivent aujourd'hui rembourser leur dette.

Introduction

Les investigateurs sont contactés par Jamal Alhazred, le cartographe sawhili de Lamu, décrit dans le Chapitre 4 « Guide du Kenya ». Il leur fait parvenir une lettre (*Les Papiers de Lamu #1*) dans laquelle il leur demande de venir le voir à Lamu, la petite ville insulaire sur la côte septentrionale du Kenya. S'ils acceptent, Jamal leur envoie une nouvelle lettre chaleureuse par laquelle il fixe un rendez-vous. Une fois au Kenya, les investigateurs peuvent se renseigner auprès de la population locale au sujet de Jamal Alhazred. Un test réussi de *Persuasion* permet d'apprendre qu'il s'agit d'un cartographe respecté, érudit et aimable. Si les investigateurs réussissent également un test de *Langue : Swahili*, ils apprennent que Jamal est un grand amoureux des chats et un expert dans le domaine de l'occulte.
Depuis Mombasa, le moyen le plus simple de voyager consiste à prendre un *dhow*, le voyage durant alors deux jours avec une escale de nuit à Malindi. Les investigateurs peuvent également louer ou acheter une voiture, la traversée du bush prenant alors 1d2+2 jours. Une fois à Lamu ils devront laisser leur véhicule sur le continent et prendre un dhow faisant la traversée vers l'île (ce qui prend 15 minutes). Jamal Alhazred les attend comme promis, et il les accueille chaleureusement. Après quelques minutes de conversation, un test réussi de *Psychologie* permet aux investigateurs de déterminer que Jamal est un homme intelligent, réfléchi, attentif et attentionné, ce qui lèvera probablement les doutes qu'ils ont peut-être au sujet de ses motivations.

La maison de Jamal Alhzred

La demeure de Jamal Alhzared est typique de Lamu : des murs de pierres blanchis, un toit en chaume et des poutres en bois. Le bâtiment se compose d'un parloir, une salle à manger, un bureau/bibliothèque, une cuisine, une salle de bain et de plusieurs chambres à l'étage. Des plantes tropicales prospèrent dans un petit jardin où les larges feuilles des palmiers fournissent de l'ombre.

Dès leur arrivée, Jamal montre leurs chambres aux investigateurs. Ils logeront par deux, en séparant les hommes et les femmes (à moins qu'ils ne soient mariés, bien sûr). La bibliothèque contient de nombreux livres sur l'occulte, l'histoire africaine et du Moyen-Orient, des ouvrages de mathématiques, de chimie, d'architecture, d'ingénierie, de navigation et de construction navale. Un test réussi de *Bibliothèque* permet aux investigateurs de découvrir que nombre de ces ouvrages leur sont inconnus. S'ils les feuillettent rapidement, ils se rendent compte que ces livres ont été publiés dans des lieux tels que Mnar, Oriab, Ulthar, Céléphaïs et Serranian, et que parmi leurs auteurs on trouve Atal, Barzaï, Klek et Lang Fu. D'autres livres sont écrits dans des langues inconnues de ce monde. Un test réussi de *Connaissance des rêves* permet d'identifier ces livres pour ce qu'ils sont, car la maison d'Alhzared est située en partie dans les Contrées du Rêve, et en partie dans les royaumes éveillés. Les investigateurs peuvent profiter de cette bibliothèque particulière pour améliorer leur compétence de *Connaissance des rêves* selon les règles habituelles d'entraînement (cf. page 64 de *L'Appel de Cthulhu*) mais seulement jusqu'à un score maximum de 40 %.

Le livre le plus précieux de la collection repose sur un piédestal au centre de la bibliothèque : une version originale en arabe du *Messager Masqué* (cf. Chapitre 4 « Guide du Kenya » pour plus de détails sur ce puissant ouvrage du Mythe).

La maison de Jamal possède une autre particularité intéressante : elle abrite des douzaines de chats, qui se promènent et se perchent où bon leur semble. Beaucoup dormiront sur le lit des investigateurs avec ces derniers. Les investigateurs réussissant un test d'*Intuition* se rendent compte que les chats les observent avec autre chose que de la simple curiosité animale, et sont bien plus intelligents qu'ils ne paraissent. Si les investigateurs s'en prennent aux chats, ces derniers les attaquent en masse.

M. Jamal
c/o Bureau de Poste
Lamu, Kenya

Mes chers amis,

Permettez-moi de me pré senter. La plupart des gens me connaissent en tant que cartographe, mais mes compé tences vont bien au-delà de cet humble mé tier, car je suis un é rudit du domaine de l' occulte et du merveilleux.

Si j' en crois ce que je sais de vos ré cents exploits, je pense que nous pourrions nous aider mutuellement et partageant nos connaissances et nos ressources afin de comprendre et de bannir ce qui se terre dans les té nè bres de notre monde. Quelle que soit votre dé cision au regard de mon offre, je vous invite à venir me rendre visite dans mon humble demeure afin que nous puissions partager un dî ner et converser. Si mon offre vous inté resse, merci de bien vouloir me ré pondre par courrier afin que nous dé cidions d' une date. Je viendrai à votre rencontre à la jeté e de Lamu, car je suis sû r que vous ne trouverez pas ma demeure.

Avec mes sentiments les plus respectueux,

Jamal Alhazred

Lamu #1 : la lettre de Jamal Alhazred

Le dîner

Pendant la première soirée qu'ils passent dans la maison de Jamal, les investigateurs ont droit à l'un des soupers les plus fins qu'ils aient eu l'occasion de déguster : des plats de riz épicé accompagnés de fruits exotiques, de fromages, de légumes et de viandes qui leur paraissent familiers sans qu'ils puissent pour autant identifier leurs origines. Le vin rouge est exquis, et si les investigateurs l'interrogent, Jamal répond que ce vin est originaire de la ville de Jhapor, sans pour autant préciser où se situe cette ville. Jamal explique que c'est son serviteur qui a préparé le repas, mais durant tout leur séjour dans la maison, ils ne rencontreront personne d'autre que Jamal. Ses serviteurs n'existent que dans les Contrées du Rêve, dans la cité de Ryhald.

Durant le souper, la conversation se concentre sur les investigateurs : qui ils sont, leur expérience de l'Afrique jusqu'à présent, les gens qu'ils ont rencontrés. Au bout d'un certain temps, si les investigateurs ne le font pas eux-mêmes, Jamal oriente la conversation vers leur expérience du bizarre, du surnaturel et des mondes invisibles. Il propose même aux investigateurs de les aider de son mieux à comprendre la nature de leurs adversaires en leur suggérant des tactiques utiles. Jamal a 25 % en *Mythe de Cthulhu* et 75 % en *Connaissance des rêves*, il sait donc de quoi il parle.

Plus tard, après avoir servi du fromage, des dates et un nouveau vin fruité, Jamal propose aux investigateurs de se retirer dans le jardin afin de profiter des parfums de la nuit et des étoiles brillants dans les cieux clairs. Il demande alors aux investigateurs s'ils sont prêts à l'aider, et à l'assister contre ses ennemis. S'ils acceptent, Jamal leur montre dans son exemplaire du *Messager Masqué* une fable intitulée « Le Messager Masqué se moque de la Beauté de Zaïs et la change en sorcière » (*Les Papiers de Lamu #2*). Si aucun des inves-

LE MESSAGER MASQUÉ SE MOQUE DE LA BEAUTÉ DE ZAÏS ET LA CHANGE EN SORCIÈRE

J'étais autrefois la beauté de Zaïs, la ville d'albâtre et de diamant parcourue de rivières et ornée de parcs suspendus. J'étais plus belle encore que la fille du roi, Nathicana, que l'on disait être la plus belle femme au monde. Peut-être l'est-elle aujourd'hui, mais ce titre n'a pas toujours été le sien.

J'étais amoureuse, ensorcelée par ce que je pensais être un homme. Ce n'en était pas un, mais l'une de ces entités surnaturelles qui règnent peu ou prou sur les Royaumes du Désert Sans Nom et d'autres régions plus lointaines encore, et cet amour allait me perdre. Pendant des années, je l'observai marcher sur l'eau des rues de ma ville, tournant la tête à toutes les femmes qui posaient leur regard sur lui. Je pouvais lire dans ses yeux qu'il désirait choisir l'une d'entre nous pour en faire son amante et la mère de ses enfants. J'étais bien déterminée à être cette femme.

Et pourtant, malgré mes charmes et ma beauté, il ne me remarquait pas. Ainsi, afin de m'assurer que mon désir serait satisfait, je me rendis bientôt à Ryhald et j'y achetai un philtre d'amour concocté par les sorciers de cette cité. Une seule goutte, m'assurèrent-ils, suffirait à sceller à jamais l'amour d'un homme pour une femme. Je dissimulai donc la potion dans une fiole contre ma poitrine, et j'arrangeai un rendez-vous avec l'homme le plus désirable qui ait jamais foulé ce monde à mes yeux.

Lorsque je me présentai à son palais, ce ne fut pas l'homme que j'aimais qui m'accueillit, mais une femme de haute taille, à la peau pâle, vêtue de longues robes blanches et portant un masque en bronze dont les yeux moqueurs me glacèrent le sang. Et lorsqu'elle retira son masque, je pus constater qu'elle n'était pas belle : sa peau était marquée des stigmates du vitriol et sa chaire était si marquée par les ans qu'elle paraissait plus vieille que l'Univers lui-même.

« Je suis le Messager Masqué, m'annonça-t-elle solennellement. Mon message est la peur et la folie que tu ne comprends pas encore. Pensais-tu vraiment que l'un de mes fils te trouverait ne serait-ce qu'un instant digne de son attention ? »

Et si on m'avait posé cette même question auparavant, j'aurais probablement répondu par l'affirmative, mais je me retrouvai à plonger mon regard dans les yeux d'une créature qui connaissait toutes les légendes du monde, et comprenait toutes les légendes des mondes à venir, et j'eus la sensation de n'être rien de plus qu'une tache minuscule et insignifiante qui devait être nettoyée sur cette tapisserie complexe que constituaient le cosmos et toutes ses horreurs.

« Je suis le Messager Masqué, répéta-t-elle en tendant une main qui dégoulinait d'acide et brûlait les tapis raffinés de la maison. Mon message est l'arrogance et la colère dont tu n'as pas encore fait l'expérience. Pensais-tu qu'aucun châtiment ne répondrait à tes faux espoirs ? »

Tremblant de peur, je ne savais que répondre, et alors que je fixais ses yeux vide, sa main s'agita et de l'acide vola dans l'espace qui nous séparait et vint éclabousser mon visage. Je me mis à hurler alors que le vitriol dévorait ma peau, se repaissant de ma beauté et infligeant la plus terrible horreur à mon corps déformé.

« Je suis le Messager Masqué, dit-elle en replaçant le masque sur son visage maléfique. Mon message est le chagrin et la tristesse qui sont ta destinée. Crois-tu que quiconque pourra t'aimer à présent que tu es la créature la plus repoussante à avoir jamais infesté ce royaume ? »

Je m'enfuis alors, car je savais que mon corps se desséchait et se dissolvait en une masse de chair hideuse. Je me couvris de voiles et tournai la tête chaque fois que je croisai quelqu'un, puis je menai les ruines de mon temple de chair loin dans les sables changeants des Royaumes du Désert Sans Nom, car je ne pouvais plus supporter que quiconque pose le regard sur l'horreur que j'étais devenue, la Sorcière de Zaïs.

Dans la ville abandonnée d'Abharanah je me cachai dans le noir labyrinthe sous la cité, et dans les ténèbres je devins puissante et terrible. Je repoussai tous ceux qui souhaitaient s'installer ici en les terrifiant par ma laideur et mes pouvoirs magiques de plus en plus puissants. Je ne désirais rien d'autre qu'on me laisse tranquille dans ma misère et ma souffrance.

Si personne ne doit plus jamais m'aimer, m'enlacer ou prendre soin de moi à cause de ma chair putride, alors personne ne devra plus jamais m'approcher. Tous souffriront en pénétrant dans mon royaume. Ceux qui se moquent de mon apparence hideuse apprennent bientôt que ma vengeance peut être aussi mortelle que leurs sarcasmes.

J'ai tiré les leçons de ma rencontre avec le Messager Masqué, et j'ai désormais l'éternité pour réaliser pleinement ce que j'ai toujours été et ce que je serai toujours.

tigateurs ne sait lire l'arabe, Jamal leur fournit une traduction en anglais. L'illustration accompagnant la fable montre une femme observant dans un miroir ses traits délicats changés en ceux d'une horrible sorcière.

Une fois que les investigateurs ont lu le texte, Jamal leur demande leur opinion. Il écoute avec attention, et finit par leur demander s'ils considèrent la Sorcière de Zaïs comme une méchante ou une victime. Il explique également aux investigateurs qui se posent la question, que le Messager Masqué est un aspect de l'antique dieu égyptien Nyarlathotep, également appelé Pharaon Noir ou Chaos Rampant.

Jamal conclut la soirée en déclarant aux investigateurs qu'il aimerait demander leur aide dans une affaire en rapport avec la fable. Il n'en dira pas plus ce soir, mais explique qu'ils le sauront suffisamment vite, dès leur réveil. Il termine en affirmant avoir passé un merveilleux moment, et que la conversation des investigateurs était très enrichissante. Puis il leur souhaite une bonne nuit.

Une fois Jamal parti, les investigateurs commencent à se sentir vraiment fatigués. Le vin qu'ils ont bu était drogué ! Au bout d'un nombre de rounds égal à leur Constitution, ils sombrent dans l'inconscience et se retrouvent catapultés dans les Contrées du Rêve.

Rêves de sable

Alors que la drogue agit, le monde autour des investigateurs se change en sable, avant d'être balayé par une rafale de vent dont l'origine demeure mystérieuse, et les investigateurs se retrouvent allongés au beau milieu d'un désert. Une surprise les attend lorsqu'ils commencent à se lever : ils ne sont que des apparitions fantomatiques quittant leurs corps encore allongés sur le sable. Cette constatation leur coûte 0/1d2 points SAN). Il semble qu'ils ne soient que des spectres dans ce désert de dunes infinies.

Une chatte à la fourrure blanche observe calmement les investigateurs. Lorsqu'elle considère que ces derniers sont prêts, elle leur adresse la parole (ce qui provoque chez eux une perte de 0/1d4 points SAN). Un test réussi d'*Intuition* permet de se rappeler de cette chatte parmi les nombreux félins de la maison de Jamal. La chatte, dont le nom est Tadra, annonce aux investigateurs qu'ils ont un choix à faire. Ils peuvent rester où ils sont et se réveiller au matin à Lamu, où accepter d'entreprendre une quête.

Tadra est honnête : les investigateurs ont véritablement le choix. Ceux qui refusent d'entreprendre la quête se retrouvent changés en sable et emportés par le vent avant de se

réveiller dans une chambre de l'auberge *Chez Petley*, à Lamu. Une note est posée près de leur lit (*Les Papiers de Lamu #3*) leur expliquant ce qui s'est passé. Ils ne pourront jamais retrouver la maison de Jamal et seront incapables de faire appel à lui. Désormais, les chats se montreront agressifs à leur égard.
Ceux qui choisissent d'aider Tadra peuvent la suivre à travers le Royaume des Rêves. Pendant le voyage, elle ne révèle rien concernant la nature de la quête, et se contente de dire qu'ils recevront toutes les explications utiles en temps voulu.

Tadra, Chatte d'Abharanah

Tadra est une petite chatte domestique des Contrées du Rêve, et c'est une fière servante de la reine Samyatta. Elle a reçu pour mission de ramener les investigateurs. Parmi les siens, elle est considérée comme une experte des choses humaines, et elle les trouve fascinants. Comme la plupart des chats, elle adore qu'on la gratte et qu'on la caresse.

Les chats des Contrées du Rêve

Un chat peut attaquer trois fois par round. Si ses deux attaques de griffes touchent, il s'accroche à sa victime afin de la mordre et la lacérer avec ses pattes arrière.



Tadra, Chatte d'Abharanah

APP	16	Prestance	80 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	33	Agilité	99 %
FOR	02	Puissance	10 %
TAI	01	Corpulence	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	– 2
Points de Magie	15
Points de Vie	05

Compétences

Connaissance des Rêves	40 %
Discrétion	50 %
Écouter	65 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	60 %
Pistage	50 %

Armes

Morsure 30 %, 1D4 –2
Lacération 80 %, 2D3 –2

Sorts

Tadra est capable de sauter à travers l'espace vers d'autres mondes.

Le canyon of Rutanyu

Alors que les investigateurs s'éloignent de leurs corps endormis, ils deviennent progressivement plus solides jusqu'à perdre toute transparence. Ils se retrouvent alors au milieu d'un grand désert de dunes imposantes s'étendant jusqu'à l'horizon dans toutes les directions. Leurs vêtements se sont changés en robes et en voiles semblables à ceux portés par les nomades arabes, alors que leurs armes sont devenues des cimeterres et des dagues. Cette transformation paraît être un processus naturel qui se produit sans qu'ils en aient conscience.
Durant leur progression, Tadra explique aux investigateurs qu'ils se trouvent dans les Royaumes du désert Sans Nom, à l'ouest des Contrées Nomades, bien au-delà des terres de Mnar. Les investigateurs qui n'ont pas encore réalisé où ils sont mais qui réussissent un test de *Connaissance des rêves* reconnaissent ces noms comme ceux de sites des Contrées du Rêve ; et c'est bien là qu'ils se trouvent.
Au bout d'un certain temps, une vallée apparaît entre les dunes. Les investigateurs doivent effectuer un test combiné d'*Intuition* et de *Trouver Objet Caché*. En cas d'échec, ils marchent sans s'en rendre compte dans un flot de sable qui coule comme une rivière. Ils devront alors réussir un test d'*Athlétisme* pour regagner le sable solide à la nage, faute de quoi ils risquent de couler et de se noyer. Mais le plus déconcertant est que les investigateurs qui ne parviennent pas à sortir de la rivière de sable en 1D4+2 rounds, disparaîtront dans une cascade de sable tombant dans le canyon de Rutanyu. Cette chute est si haute que la mort est automatique (mais les victimes se réveilleront dans le Monde Éveillé sans pouvoir jamais retourner dans les Contrées du Rêve).

Mes chers amis,
Quelle dommage que vous n'ayez pas souhaité nous aider mes amis et moi dans notre quête. Si vous l'aviez fait, nous vous aurions fait découvrir des merveilles dont vous pourriez à peine – comment dirais-je – « rêver » dans le monde éveillé. Cela dit, je comprends que les quêtes de ce genre ne puissent être entreprises à la légère, et je respecte votre décision de ne pas nous aider.
Peut-être dans une prochaine vie nous croiserons-nous sur des chemins plus nobles.
Avec tous mes regrets,
Jamal Alhazred

Lamu #3 : message de déception

Une fois tout le monde à l'abri, Tadra s'excuse auprès des investigateurs en disant qu'elle aurait dû les prévenir, mais qu'elle oublie toujours qu'il n'existe pas de rivières de sable dans leur monde. Désormais les investigateurs n'auront plus aucun mal à repérer les rivières de sable.
Tadra conduit les investigateurs jusqu'au bord d'un immense canyon de près de 1500 mètres de profondeur, et si vaste qu'il s'étend jusqu'à l'horizon au nord et au sud. Les parois du canyon sont verticales ; la mer de dune s'arrête juste au bord. Tout au long du canyon, des cascades de sable s'écoulent dans un fleuve de sable qui coule au fond du canyon.
Après avoir progressé pendant plusieurs heures le long du canyon, Tadra et les investigateurs finissent par atteindre une série d'antiques escaliers creusés dans la paroi et qui descendent jusqu'au fond du canyon. C'est un chemin plutôt facile à suivre pour un chat, mais c'est une tout autre affaire pour des investigateurs humains. Demandez aux personnages d'effectuer un test de Santé Mentale. Ceux qui réussissent pourront effectuer la descente en réussissant deux tests d'*Athlétisme*, alors que ceux qui échouent devront en réussir cinq. À chaque test d'*Athlétisme* raté, l'investigateur perd 0/1D3 points SAN. Toute maladresse sur un test d'*Athlétisme* résulte en une chute mortelle, bien qu'un Gardien bienveillant puisse autoriser l'investigateur à effectuer un test d'*Agilité* avec un malus de – 10% pour tenter de se rattraper à la paroi au prix de 1d3 points de dégâts. Tadra s'excuse encore une fois, mais il n'existe aucun autre moyen pour atteindre le fond du canyon.

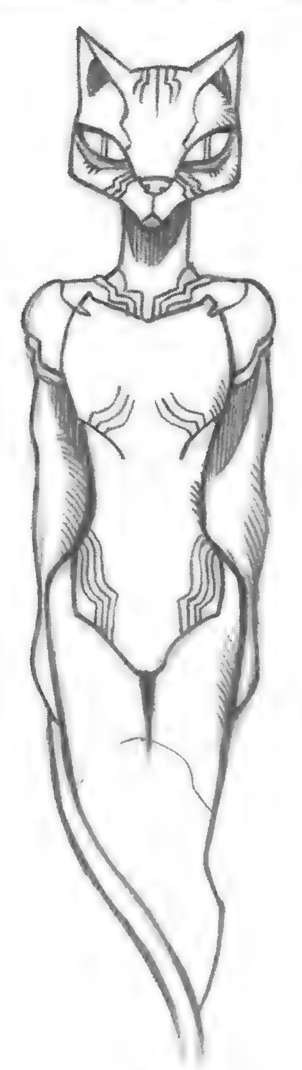
Les chats d'Abharanah

Au fond du Canyon, Tadra mène les investigateurs vers le nord, le long d'un vague sentier qui se change peu à peu en une très vieille voie pavée. Des monolithes de pierres, puis des murets, et finalement des bâtiments

entiers apparaissent. Les investigateurs se retrouvent au milieu des ruines d'une très ancienne cité. La plupart des bâtiments ne dépassent pas deux étages, et beaucoup d'entre eux se sont effondrés sur eux-mêmes. Il semble que personne ne vive plus ici depuis des milliers d'années. La plupart des fontaines, bassins et canaux (pas tous heureusement) sont remplis du même sable liquide que celui qui constitue les rivières de sable.

Finalement, Tadra et les investigateurs atteignent trois gigantesques statues croulant sous le poids des ans. Ces statues font plus de trente mètres de haut et chacune est sculptée dans un unique bloc de pierre. Elles représentent un homme nu à droite, une femme nue à gauche, et un humanoïde androgyne à tête-de-chat au centre. Un test réussi de *Sciences humaines : histoire* ou *Sciences humaines : archéologie* permet de remarquer certaines similitudes entre ces monuments et les statues des dieux et pharaons sculptées par les anciens Egyptiens, mais aussi de reconnaître la statue centrale comme une représentation de Bast. Un investigateur réussissant un test de *Connaissance des rêves* identifie les dieux humains comme les Grands Anciens, les demi-dieux qui dirigent les Contrées du Rêve.

Un peu plus tard, Tadra et les investigateurs atteignent enfin la cité des chats, qui n'est plus guère qu'un champ de ruines. Ce site fut choisi pour sa fondation car l'eau y est plus commune que partout ailleurs, et les



Statue de Bast

Armes et armures des Contrées du Rêve

Si les investigateurs désirent s'équiper d'armes et d'armures avant de pénétrer dans les cavernes, les chats pourront leur en fournir grâce aux arsenaux secrets qu'ils ont découverts autour de la cité. Sinon, les armes personnelles des investigateurs telles que les pistolets et les fusils peuvent avoir été transformées en l'une des armes suivantes :

	Modificateur	Dégâts	Mains	PV
Hache de bataille	/	1D8+2+impact	1	15
Dague	+ 5 %	1D4+2+ impact	1	15
Fléau	- 10 %	1D10+1+ impact	1	12
Hallebarde	- 10 %	3D6+ impact	2	12
Couteau	+ 5 %	1D6+ impact	1	12
Masse	+ 5 %	1D6+2+ impact	1	20
Lance longue	- 5 %	1D8+1+ impact	2	15
Bouclier du désert	/	1D4+ impact	1	15
Cimeterre	- 5 %	1D8+1+ impact	1	20
Epée courte	- 5 %	1D6+1+ impact	1	20

Les seules armures disponibles sont les armures en cuir souple (1 point), en cuir bouilli (2 points) ou en mailles (6 points).

rongeurs, serpents, lézards et autres insectes étaient suffisamment nombreux pour alimenter la population féline.

Tadra pousse un miaulement puissant, et de tous les recoins, fissures, surplombs, fenêtres, portes et autres boyaux sortent des milliers de chats qui envahissent rapidement la cité. Les investigateurs peuvent distinguer des chats de toutes sortes : des siamois, des persans, des chats de l'île de Man, à poil court ou long, gris, roux, noirs, blancs, multicolores. Parmi eux semble se trouver une garde spéciale composée d'ocelots, de chats des forêts norvégiennes et de lynx. Il n'y a toutefois aucun grand félin tel que les lions, les tigres ou les guépards. Chacun trouve un perchoir ou un coin de sable confortable pour s'asseoir, se rouler en boule ou s'étirer. Tous les regards sont intensément tournés vers les investigateurs.

Si à un moment ou un autre les investigateurs menacent ou attaquent les chats, des centaines de félins se jettent sur eux, et s'ensuit alors une bataille que les investigateurs n'ont guère de chance de remporter. S'ils fuient, ils finiront par retrouver leurs corps endormis et se réveiller sur Terre. Cela aura alors les mêmes conséquences que s'ils avaient refusé d'entreprendre la quête ; ils se réveilleront dans une chambre de l'auberge *Chez Petley*.

Un dernier félin apparaît alors sur un perchoir caché. C'est une chatte à la robe grise tachetée et brillante et au regard pénétrant laissant supposer une grande sagesse. Tous les autres chats s'inclinent devant elle, une attitude troublante qui provoque une perte de 0/1 point SAN chez les investigateurs qui ne sont pas versés dans les traditions des chats des Contrées du Rêve. Cette chatte se présente comme la reine Samyatta, et elle attend des investigateurs qu'ils réagissent en conséquence en s'inclinant et en l'appelant « votre majesté ».

La reine Samyatta souhaite la bienvenue aux investigateurs et les remercie d'avoir accepté d'entreprendre sa quête. S'ils ont déjà tué un chat mais qu'ils concèdent à l'aider, les chats de la cité d'Abharanah leur accorderont leur pardon pour leur manque de jugement et leur cruauté. Elle relate alors en détail les différentes fois où les investigateurs ont tué accidentellement ou délibérément des chats. La reine ne cherche pas à se venger ou à faire souffrir les humains, consciente que les voies de leurs deux peuples sont très différentes.

Les chats des Contrées du Rêve

CON 07	Endurance	35 %
DEX 33	Agilité	99 %
FOR 01	Puissance	05 %
TAI 01	Corpulence	40 %
INT 14	Intuition	70 %
POU 14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact – 2
Points de Magie 14
Points de Vie 04
Mouvement 10

Compétences
Connaissance des Rêves 40 %
Se cacher 45 %
Écouter 35 %
Discrétion 55 %
Trouver Objet Caché 65 %

Armes
Morsure 30 %, 1d4 –2
Lacération 80 %, 2d3 –2

Sorts
Les chats des Contrées du Rêve sont capables de sauter à travers l'espace vers d'autres mondes.

Perte de SAN : Aucune, mais voir pour la première fois un chat parler coûte 0/1D2 points de SAN.

Guide géographique des Royaumes du Désert Sans Nom

Les Royaumes du Désert Sans Nom sont une vaste étendue aride, presque vide de toute vie et composée d'imposantes dunes de sable, de pics rocheux et de canyons désolés. Des rivières coulent bien à travers le désert, mais ce sont des fleuves de sable et non d'eau. Il est tout à fait possible de naviguer sur ces rivières, comme de s'y noyer, et de nombreux habitants de la région utilisent des bateaux et des canoës pour traverser le désert. Les habitants des Royaume sont un mélange de peuple à la peau claire et d'autres ethnies à la peau sombre. Le désert abrite de nombreuses cités, dont la culture et l'architecture ressemblent à celles des Arabes. La plupart de ces cités sont des ruines oubliées à moitié enterrées sous le sable. On prétend qu'il existe une cité entièrement composée de verre, et même si nombreux sont ceux à avoir pu l'apercevoir, personne n'a jamais été capable de s'en approcher suffisamment pour l'explorer. Beaucoup pensent qu'il ne s'agit que d'un mirage.

Abharanah : Abharanah était autrefois une puissante cité des Royaumes du Désert Sans Nom, mais elle n'est aujourd'hui guère plus qu'un champ de ruines. Dans le passé, Abharanah dominait une oasis luxuriante regorgeant de palmiers, de baobabs et de fougères. Lorsque la population humaine abandonna le site, un royaume de chats s'y établit et prit la direction de la cité. Cependant, cela fait maintenant des siècles que la reine Samyatta et ses sujets félins ont été bannis de la cité par la Sorcière de Zaïs, qui a pris résidence dans les catacombes de la ville. Les chats vivent désormais dans les alentours de la cité et occupent leur temps à chercher de la nourriture et à rêver à l'existence bienheureuse qui leur a été déniée.

Désert Bnazic : C'est une terre désertique du pays de Mnar près des Royaumes du désert Sans Nom. Les peuples proches des Arabes qui y vivent élèvent et se nourrissent de chameaux à trois bosses bleu-vert. Ce sont des gens taciturnes, et nombre d'entre eux se révèlent être de dangereux voleurs. Le désert lui-même ressemble fortement au lit d'une mer avec ses plantes semblables à des coraux et à des algues. Le sable est bleu et vert-jaune, et la plupart des plantes sont bleues, vertes ou grises, de même que les animaux. Le désert prend toute sa splendeur la nuit, lorsque des animaux lumineux sortent de leurs terriers et vagabondent tels des étoiles vivantes.

Canyon de Rutanyu : C'est une vaste crevasse aux falaises abruptes de plus de 1500 mètres de profondeurs et qui divise en deux les Royaumes du Désert Sans Nom du nord au sud. Les parois du canyon sont verticales et les dunes de sables s'arrêtent juste à leur rebord. Des cascades de sables se déversent de partout jusqu'au fleuve de sable qui s'écoule au fond du canyon. Les ruines de la cité d'Abharanah se trouvent au nord.

Grandes Montagnes Blêmes : Rares sont les explorateurs à être revenus vivants de cette chaîne de montagnes escarpées et froides. Le fleuve Tross y prend sa source.

Jungle de Mark : Cette jungle épaisse, humide et tropicale abrite plusieurs empires gouvernés par de féroces guerriers à la peau sombre vêtus de manteaux de plumes et arborant des masques d'animaux. Possédant une culture similaire à celle des sociétés tribales africaines, ils pratiquent des danses guerrières sur le rythme frénétique de grands tambours. Leurs sites funéraires sacrés accueillent les dépouilles de leurs ancêtres dans d'énormes idoles en bois, et les vivants peuvent faire appel à leur sagesse lorsque leur empire est en danger.

Jhaphor : Cette cité fortifiée est un important centre commercial à la population pittoresque, exotique et bariolée, dont les tissus et les autres produits pourraient être décrits exactement de la même façon. Le port de la cité est en permanence rempli de navires des sables, et ses marchés ne ferment jamais leurs portes. Jhaphor est la propriété d'un seul homme, un riche marchand qui n'a jamais quitté les murs de la cité. Il a pourtant le désir de voir d'autres pays, mais plutôt que de voyager il se fait construire une tour imposante. Depuis le sommet de cet édifice, il espère pouvoir observer d'autres cités et royaumes, mais malgré la hauteur impressionnante de sa tour, il ne voit toujours rien d'autre que du sable et des dunes. La moitié des ouvriers de la ville travaillent sans cesse à élever la tour, qui grandit chaque jour davantage.

Rivière Kra : C'est une petite rivière aux nombreuses chutes d'eau. C'est sur cette rivière, dans un vaste marécage couvert de roseaux, que se dressent les ruines de l'ancienne et fière cité de Myngar. Les eaux brunes de la Kra sont gorgées de minéraux étranges et doivent être bouillies avant de pouvoir être bues, autrement elles provoquent une maladie obligeant la victime à se reposer pendant 1D6 jours. Toute activité physique pendant cette période provoque 6D6 points de dégâts.

Myngar : Myngar était autrefois une puissante cité. Elle était gouvernée par le roi Kynaratholis. Cétait un bon roi, mais il rêvait de régner sur l'ensemble des Contrées du Rêve. Il chevaucha depuis sa cité à la tête de ses armées et s'absenta pendant de nombreuses années pour combattre et conquérir d'autres territoires. À son retour, victorieux, il se rendit compte que les dieux étaient mécontents de lui et avaient ravagé son royaume. On dit que Kynaratholis mourut sur-le-champ de chagrin en découvrant ce qu'il était advenu de son pays bien aimé. Les rares explorateurs à s'être aventurés dans les ruines prétendent que son fantôme rôde encore dans la vieille cité.

Ryhald : La glorieuse cité oasienne de Ryhald possède des rues en or et des tours et des temples entièrement bâtis en pierres précieuses. Toutefois, l'eau y est plus précieuse que les diamants. Les habitants ne peuvent pas parler, mais doivent chanter de leurs voix mélodieuses. Les oiseaux attirés par ces mélodies dansent perpétuellement dans le ciel. Ryhald est également célèbre pour ses potions qui poussent ceux qui les boivent à tomber amoureux de la première personne sur laquelle leur regard se porte.

Sethelos : Il s'agit d'une petite ville fortifiée construite dans un étrange granit couleur azur. Un nuage violet plane en permanence au-dessus de Sethelos, et une pluie fine en tombe perpétuellement dans un grand bassin. À cause de ce nuage, aucune plante normale ne pousse ici, mais seulement des végétaux amateurs de pénombre et des champignons. Le dirigeant de la ville s'avère solennel et mélancolique, mais il est très apprécié de son peuple.

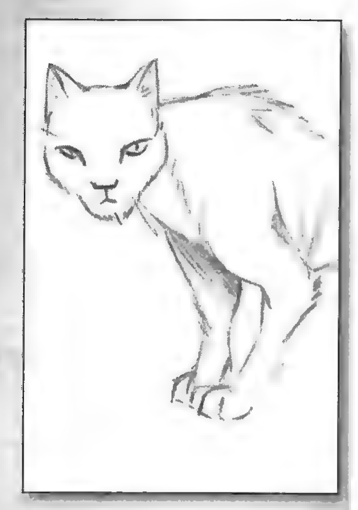
Theelys : Loin à l'ouest, sur les berges méridionales de l'embouchure du fleuve Tross, se dresse la cité de Theelys. Elle marque la limite occidentale de l'antique Empire Thyrhhien. N'ayant jamais dépassé le stade de ville frontalière, Theelys est habité depuis le jour où les armées de Yath-Lhi ont parcouru les Contrées du Rêve à la recherche de butin pour satisfaire la cupidité de leur reine. On appelle parfois Theelys la Cité des Brumes car elle est quasiment toujours noyée dans l'épais brouillard qui monte du fleuve Tross. Ce phénomène, combiné à sa position reculée aux frontières mêmes du rêve, a fait de Theelys une cité quelque peu effrayante et rude. Rares sont les

Royaumes du Désert Sans Nom

navires à mouiller dans son port, car Theelys n'a rien de bien intéressant à exporter. La principale caractéristique de Theelys est qu'il s'agit de l'un de sites de la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve. La raison pour laquelle Theelys a été choisi pour cet honneur demeure mystérieuse, mais les érudits pensent que cela a un rapport avec l'habitant le plus célèbre de Theelys, Nyrass le sorcier, qui réside dans un grand château aux limites de la ville.

Rivière Tross : La Tross prend sa source dans les Grandes Montagnes Blêmes et coule sur plusieurs centaines de kilomètres avant de se jeter dans la Mer du Sud, près de la cité de Theelys. Il n'y a pas grand-chose à l'ouest de la Tross, mais un bac assure la traversée et permet aux fermiers et voyageurs de regagner des contrées plus civilisées, ou au contraire de partir explorer les régions inconnues qui s'étendent au-delà.

Zaïs : Zaïs est une grande ville d'albâtre et de diamant, dont les rues sont des rivières et de petits cours d'eau. Des ponts ornés de fées et de démons chevauchent ces voies et forment des parcs. C'est toujours le crépuscule à Zaïs : la nuit ou le jour n'y existent pas. Les habitants ont la peau claire et les cheveux sombres. La ville est gouvernée par un roi dont la fille, Nathicana, serait d'après la rumeur la plus belle femme au monde.



Samyatta, reine des chats d'Abharanah

CON	03	Endurance	15 %
DEX	26	Agilité	99 %
FOR	01	Puissance	05 %
TAI	02	Corpulence	10 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	– 2
Points de Magie	17
Points de Vie	06

Compétences

Connaissance des Rêves	80 %
Se cacher	95 %
Écouter	95 %
Persuasion	75 %
Discrétion	90 %
Trouver Objet Caché	90 %
Pistage	90 %

Armes

Morsure 60 %, 1D4 –2
Griffe 60 %, 1D3 –2
Lacération 80 %, 2D3 –2

Sorts

Samyatta est capable de sauter à travers l'espace vers d'autres mondes.

Elle souhaite seulement que les investigateurs fassent amende honorable. Si les investigateurs ont été sauvés par des chats, elle leur explique qu'il est désormais temps de s'acquitter de leur dette. La reine ajoute également que Jamal Alhazred est son agent sur Terre, et que s'ils accomplissent la quête, Jamal pourra leur être fort utile dans leurs futures aventures.
Une fois cette mise au point terminée, la reine Samyatta se lance dans un bien triste récit. Abharanah était autrefois une cité glorieuse, fleurie, agréable et riche en nourriture et en eau, mais elle est désormais maudite et la reine espère que les investigateurs réussiront là où tous les autres ont échoué, et parviendront à lever la malédiction. C'est une quête très dangereuse. Des centaines d'humains aussi bien que de chats s'y sont essayés sans succès. Elle demande aux investigateurs de la suivre afin de leur montrer la source de la malédiction. En supposant que les investigateurs soient toujours d'accord, tous les chats avancent en procession à travers les ruines de la cité.

Samyatta, reine des chats d'Abharanah

Puissante et respectée au sein de son peuple, Samyatta est parmi les plus vieux félins des Contrées du Rêves avec ses deux cents ans. Elle se souvient bien de l'époque avant l'arrivée de la Sorcière de Zaïs et comment cette belle et opulente cité lui fut arrachée. C'est sa mission que de faire en sorte que les chats retrouvent ce paradis.

Les grands félins d'Abharanah

Un chat peut attaquer trois fois par round. Si ses deux attaques de griffes touchent, il s'accroche à sa victime afin de la mordre et la lacérer avec ses pattes arrière.
Les caractéristiques des petits félins sont fournies précédemment dans ce scénario.

La Cité Maudite

Alors que les investigateurs pénètrent plus avant dans la cité, ils peuvent remarquer que les bâtiments sont plus serrés et que beaucoup sont encore en assez bon état. Bientôt, la procession avance à travers un labyrinthe de rues rappelant les vieux quartiers des cités du Moyen Orient. Un sentiment de malaise s'empare des investigateurs, et les chats paraissent ressentir la même chose, comme si quelque chose les observait en permanence. En réussissant un test de *Trouver Objet Caché,* les investigateurs peuvent remarquer que toutes les portes et fenêtres sont plongées dans les ténèbres. Si un investigateur s'approche un peu trop près d'une de ces ouvertures, il est submergé par une sensation de froid et découvre qu'il est impossible d'observer l'intérieur des bâtiments, quelles que soient les sources de lumière dont il dispose. Tadra et les autres chats avertissent les personnages de ne pas regarder trop longuement dans les bâtiments, car ces ténèbres constituent la malédiction qui s'est abattue sur la cité, et elles pourraient emporter les investigateurs. Tout investigateur fixant les ténèbres doit réussir un test d'*Intuition* ou disparaître et se retrouver au plus profond du labyrinthe de la Sorcière décrit plus loin.
Finalement, les investigateurs et les chats atteignent un portail ouvrant sur un grand temple coiffé d'un dôme. Comme tous les autres, ce portail est voilé de ténèbres oppressantes. De chaque côté de l'entrée du temple se dressent d'énormes statues représentant des bêtes sans visages aux ailes membraneuses qui paraissent protéger l'édifice. Ces statues sont dérangeantes, et provoquent une perte de 0/1 point SAN. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* ou de *Connaissance des rêves* permet de reconnaître dans ces statues des Maigres Bêtes de la Nuit, alors qu'un test réussi de *Sciences de la terre : géologie* permet de déterminer qu'il s'agit sans doute d'ajouts récents au temple car elles sont relativement moins abîmées et les pierres qui les constituent diffèrent de celles ayant servi à la construction du bâtiment principal.
Sur le sol sablonneux devant le portail se trouvent des restes d'os et de chair venant de félins et d'humains, éparpillés comme s'ils avaient été recrachés par les ténèbres elles-mêmes. Ces restes semblent avoir été partiellement digérés, et ressemblent à ceux que régurgite un serpent après une longue digestion. Les ossements semblent avoir fusionné sous l'effet

Les grands félins d'Abharanah

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
FOR	10	08	07	10	05	07
CON	07	10	12	08	09	11
TAI	04	04	04	05	04	06
INT	13	12	14	10	11	13
POU	14	15	10	09	11	17
DEX	30	29	34	27	26	31
PV	06	07	08	07	07	09
Impact	– 1	– 2	– 2	– 1	– 2	– 1

Armes

Morsure 30 %, 1d4+impact
Griffe 40 %, 1d3+impact
Lacération 80 %, 2d3+impact

Sorts

Les grands félins des Contrées du Rêve sont capables de sauter à travers l'espace vers d'autres mondes.

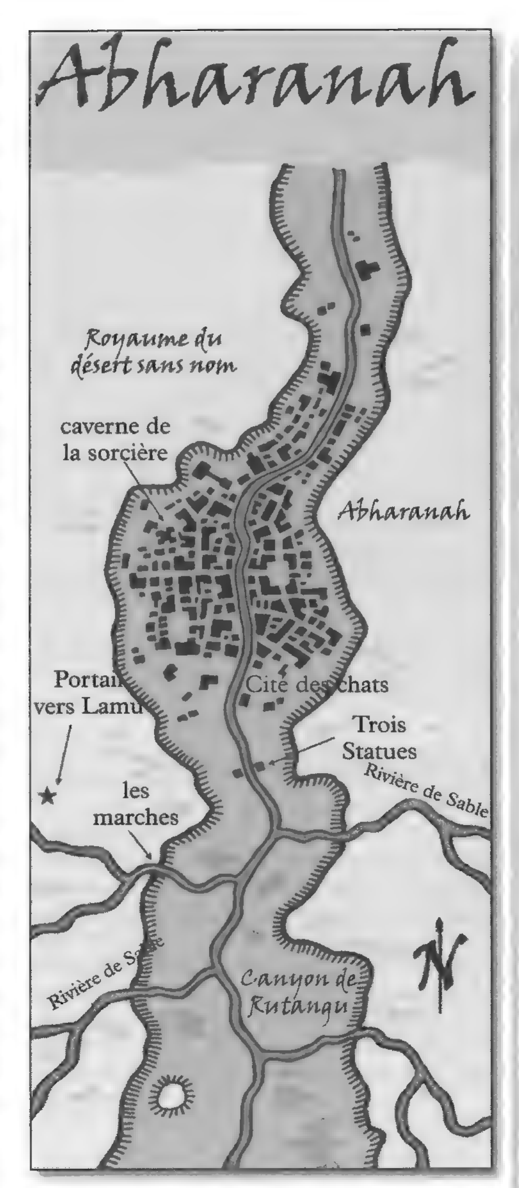
d'une pression et d'une chaleur intenses. L'examen de ces restes provoque une perte de 0/1d3 points SAN.

La procession royale s'arrête alors. La reine Samyatta s'adresse aux investigateurs et leur déclare que ce portail est la cause de la mort du Jardin d'Abharanah, un lieu délicieux, scintillant et prospère qui ne recouvrera sa gloire que lorsque la sorcière aura été bannie.

Si les investigateurs l'interrogent au sujet de la Sorcière, la reine Samyatta explique que cette femme est née dans la ville orientale de Zaïs. Il y a longtemps, elle tomba amoureuse d'un demi-dieu de ce monde du nom de Zo-Kalar, le dieu de la naissance et de la mort. Zo-Kalar ne partageait pas cet amour, aussi la femme tenta de le séduire en utilisant un philtre concocté par des sorciers. C'était pur folie de sa part. En réalisant ce que la femme avait tenté de faire, Zo-Kalar se moqua d'elle, et fit appel à Nyarlathotep, le Messager Masqué, pour la maudire. Jurant qu'elle ne connaîtrait plus jamais aucune affection, le Messager Masqué la transforma en l'être le plus horrible et le plus putride qui ait jamais existé. Aujourd'hui, elle est la Sorcière de Zaïs. Dépouillée de sa beauté, elle a arraché le Jardin d'Abharanah aux chats. C'est elle qui plonge tous les bâtiments dans les ténèbres perpétuelles. Les chats savent que c'est parce qu'elle ne peut connaître l'amour et la joie et qu'elle a juré d'en priver le monde entier.

La reine Samyatta explique alors que la Sorcière de Zaïs réside dans les ténèbres. Personne, qu'il soit humain ou félin, n'est jamais ressorti vivant de ces ténèbres. Samyatta avertit les investigateurs que les armes conventionnelles ne sont guère efficace contre la Sorcière, sans pouvoir leur donner un autre moyen de la vaincre.

C'est à ce point de l'aventure que les investigateurs font face à un nouveau choix. Ils peuvent poursuivre leur quête et pénétrer dans les ténèbres, ou rebrousser chemin et retrouver leurs corps en renonçant à rembourser leur dette. Les chats n'obligeront pas les investigateurs à pénétrer dans le temple, même si leur déception sera plus qu'évidente si les investigateurs n'essaient même pas de les aider.



L'antre de la Sorcière

Quand les investigateurs pénètrent dans les cavernes, ils découvrent que les ténèbres y sont si épaisses que toute lumière y est absorbée et qu'ils doivent tâtonner pour avancer. Il s'agit d'un réseau de grottes magiques, conçu de façon à ce que, quelle que soit la direction que les investigateurs prennent, ils finiront inévitablement par tomber sur l'antre de la Sorcière au bout de quelques heures. Tous les combattants qui ont rencontré la Sorcière sont parvenus à s'enfuir de son antre, mais n'ont jamais réussi à sortir de ces cavernes. Les investigateurs pourront le deviner en découvrant les armes rouillées, les lambeaux de vêtements et des vestiges squelettiques qui jonchent le sol rocailleux.

Les investigateurs finissent par apercevoir une lueur rougeâtre devant eux, et le labyrinthe débouche sur une vaste caverne dotée de dizaines de sorties. Le sol y est recouvert d'ossements et de cadavres partiellement digérés. Le centre de la grotte présente un vaste bassin circulaire en pierre rempli d'eau cristalline. Toute personne buvant de cette eau regagne 1D3 Points de Vie (une fois par jour au maximum). Un investigateur observant la surface du bassin découvrira que son image y est exempte de toute cicatrice ou blessure qu'il pourrait avoir dans la réalité. Chaque fois que la Sorcière se regarde dans le bassin, elle peut y contempler la magnifique jeune femme qu'elle fut autrefois. La Sorcière attend les investigateurs de l'autre côté du bassin, et son aspect hideux leur coûte 1D8 Points de SAN. Les investigateurs qui réussissent un test de *Trouver Objet Caché* peuvent remarquer son magnifique reflet dans l'eau.

La Sorcière attend l'arrivée des investigateurs, comme si elle attendait d'eux quelque chose de particulier. Si les personnages ne passent pas immédiatement à l'attaque et réussissent un test de *Psychologie*, ils réalisent que derrière cette horrible apparence ce cache une grande tristesse. La sorcière est bien évidemment dans un grand désarroi, et elle attend de voir si les investigateurs ont le courage de s'approcher d'elle et de la réconforter, de lui dire combien elle est belle, de l'embrasser, ou d'entreprendre tout autre geste réconfortant. Après tout, la Sorcière est privée d'amour et d'affection depuis des siècles.



La Sorcière de Zaïs, Beauté Défaite

Caractéristiques

CON	30	Endurance	99 %
DEX	22	Agilité	99 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	35	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	35
Points de Vie	30
Mouvement	10

Compétences

Discrétion	75 %
Esquive	75 %
Se cacher	75 %

Armes

Griffe 50 %, 1D6+2
Bagarre 50 %
Consumer 45 %, 1D6 points de dégâts par round (acide) plus absorption de 1D10 points de TAI par round jusqu'à engloutissement total.

Armure

Aucune, mais toutes les armes font le minimum de dégâts possibles et ne peuvent pas obtenir de critique.

Sorts

Contacter le Messager Masqué (Nyarlathotep), Appeler/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe de Voor.

Perte de SAN : voir la Sorcière de Zaïs coûte 1d1d8 SAN.

Si les investigateurs se montrent attentionnés, elle leur sourit, avant de tomber en poussière et de trouver enfin la paix. L'étrange lueur rougeâtre disparaît et les sources de lumières dont les investigateurs pourraient disposer (comme des lanternes ou des torches) se remettent à fonctionner normalement et permettent aux investigateurs de retrouver le chemin de la surface.

Si les investigateurs tentent d'attaquer la Sorcière, elle pourrait s'avérer être un adversaire difficile. Dès qu'elle est en difficulté, elle invoque six Maigres Bêtes de la Nuit pour la défendre pendant qu'elle récupère et qu'elle se soigne. Elle n'a pas à traquer les investigateurs, car le labyrinthe les empêche de s'enfuir tant qu'elle est en vie. Ils périront seuls dans ses dédales ou finiront par revenir devant elle – à moins qu'elle n'en ait assez de les attendre et qu'elle choisisse de les rejoindre.

Les investigateurs tués pendant le combat contre la Sorcière se réveilleront dans leur corps dans la maison de Jamal. Bien qu'ils n'aient pas réussi leur quête, ils auront au moins essayé, et Jamal restera leur allié.

La Sorcière de Zaïs

Entité Unique

La Sorcière a reçu la vie éternelle comme malédiction, même si sa peau est putride et fripée et que ses yeux sortent de son crâne déformé. Son odeur est nauséabonde, et sa bouche remplie de dents aiguisées et ses ongles noircis sont horriblement abîmés. Si les investigateurs se montrent trop difficiles à vaincre, elle peut faire appel à plusieurs Maigres Bêtes de la Nuit qui se cachent dans ses cavernes pour la protéger. Si la Sorcière parvient à agripper un adversaire, sa bouche devient incroyablement large et elle tente d'avaler sa proie. Elle peut ainsi avaler 1D10 points de TAI par round. Son corps n'en gonfle pas pour autant et elle peut avaler autant de victimes qu'elle le souhaite. Lorsqu'elle agit ainsi, elle ne peut porter aucune autre attaque. Les victimes avalées perdent 1D5 Points de Vie par round du fait des sucs gastriques corrosifs.

Serviteurs

Maigres Bêtes de la Nuit

Six Maigres Bêtes de la Nuit se terrent dans les cavernes et obéissent aux ordres de la Sorcière. Elle n'a pas besoin de recourir à un sort pour les appeler car ils sont déjà à son service, mais pour obtenir leur aide elle doit faire appel au sort Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit. Les victimes immobilisées sont abandonnées à la Sorcière.

Conclusion

Ce scénario est une aventure assez courte et plutôt linéaire dont la solution est simple, mais peu conventionnelle. Les investigateurs offriront-ils à la Sorcière de Zaïs leur affection et ainsi la sauveront-ils, ou feront-ils ce que tout le monde a tenté de faire dans le passé : tenter de la tuer parce qu'elle est devenue un monstre ?

Si les investigateurs libèrent la Sorcière de son tourment par leur affection, ils regagneront 1D10 points de SAN chacun. Si par contre ils se débarrassent d'elle par la vio-



Serviteurs, Maigres Bêtes de la Nuit

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
FOR	17	14	12	16	15	13
CON	10	12	13	16	14	18
TAI	18	22	14	15	16	18
INT	02	03	04	06	06	05
POU	12	14	15	10	08	12
DEX	18	13	14	12	11	11
PV	14	17	14	16	15	18
Impact	+2	+2	+1	+1	+1	+1

Armes
Bagarre 30 %
Griffes 30 %, paralysie 1D6+1 rounds.

Armure : 2 points de peau.

Perte de SAN : voir une Maigre Bête de la Nuit coûte 0/1D6 points de SAN.

lence ou toute autre méthode, ils ne regagneront que 1D6 points SAN.
Quelle que soit la façon dont les investigateurs règlent le problème de la Sorcière, la vie revient dans la Cité d'Abharanah et le Royaume des Chats prospère à nouveau. Tadra reconduit les investigateurs jusqu'à leurs corps endormis à travers le canyon et ils se réveillent dans la maison de Jamal Alhazred. De par leurs actions, ils se sont fait de puissants alliés en la personne des chats des Contrées du Rêve, qui pourront venir à leur aide en cas de besoin dans ce monde. Dans le Monde éveillé, Jamal reste un allié érudit et attentionné des investigateurs, et il entretiendra une correspondance avec eux lorsqu'ils seront de retour dans leur pays d'origine.
Si les investigateurs ont choisi de ne pas affronter la Sorcière, ils retournent dans leurs corps. Ils ne sont plus dans la maison de Jamal, mais dans une chambre d'hôtel de Lamu. Ils découvrent rapidement qu'ils ont définitivement perdu tout contact avec Jamal, et les chats des Contrées du Rêve aussi bien que du Monde éveillé les évitent où qu'ils aillent.



Terres Sauvages

Où les investigateurs s'engagent dans les terres rouges des Massaï pour sauver deux fillettes des griffes d'un terrible culte d'Hommes-léopard.

En quelques mots...

Un énorme léopard a tué la femme et enlevé les filles d'un colon anglais, Cecil Blackburn. Bien que tout le monde considèrent les petites comme mortes, Blackburn est persuadé qu'elles sont vivantes et qu'elles ont été enlevées par les membres du sinistre culte des Hommes-léopards. Accompagné par les investigateurs, il s'enfonce dans la savane à la recherche de sa famille. Les Massaï eux-mêmes sont victimes des Hommes-léopards et plusieurs guerriers se joignent bientôt à l'expédition.

Les nuits d'horreurs et de sang s'enchaînent sur la route tandis que d'étranges bêtes harcèlent le groupe, conduisant ses membres à la terreur et à la folie. Au bout du chemin, les investigateurs sont confrontés à la démence d'un sorcier qui transforme les siens en animaux, au nom de ses dieux : Tsadogwa et Clulu. Les petites sont là, destinées à être sacrifiées pendant la pleine lune, sous le regard de deux anciennes statues et la protection d'un gardien millénaire. Personne ne sortira indemne de la confrontation finale.

A l'affiche

Cecil Blackburn

Cecil est un fermier anglais, passionné de chasse au gros. Il a tout perdu lorsque le léopard a tué sa femme et enlevé ses filles. Contre l'avis de tous, il s'élance à la poursuite du meurtrier, persuadé qu'il ne s'agit pas d'un animal et que ses enfants sont encore vivantes.

Les Hommes-léopards

Les sectes des Hommes-léopards commencent à faire parler d'elles dans le monde des hommes blancs. Cannibales et sanguinaires, les Hommes-léopards d'Afrique représentent une menace de plus en plus inquiétante pour les colons et leurs familles.

Mungu

Sorcier dément, Homme-léopard cannibale, changeur de forme et adorateur des Grands Anciens, Mungu veut porter la terreur dans le cœur des blancs et les forcer à révérer ses dieux, Tsadogwa et Clulu.

La plaine du Serengeti

Immense savane écrasée de soleil, peuplée de troupeaux innombrables de gnous, de zèbres, d'antilopes et de girafes, c'est aussi un lieu où se dissimulent des secrets et des pouvoirs plus vieux que l'humanité. Terres de chasse et d'élevage, point de contact entre la civilisation occidentale industrieuse et agricole et les pratiques ancestrales des tribus autochtones, les hautes terres du Kenya abritent aussi quelques-uns des plus terribles prédateurs du monde.

Implication des investigateurs

Les investigateurs peuvent lire un article concernant une étrange affaire – le meurtre de la femme d'un fermier des environs de Nairobi et la disparition de ses deux filles, présumées mortes. D'après le père éploré, la magie africaine et d'étranges pouvoirs sont à l'œuvre. Est-il fou, sincèrement éploré ou parfaitement lucide ? La réputation des investigateurs leur permet de rencontrer l'homme, qui les invite à l'accompagner dans l'expédition qu'il va entreprendre dans la savane pour retrouver ses filles. Ils sentent alors qu'une menace terrible se dissimule derrière des faits tragiques mais banals pour la plupart des gens.

Les investigateurs peuvent aussi être des autochtones, des guerriers massaï, dont les enfants ont été enlevés eux aussi, par les membres de la terrible secte des Hommes-léopards. Aux côtés des blancs de la première expédition ou seuls dans la savane, il en va de la survie de leur village qu'ils mettent un terme aux agissements de Mungu, le changeur de peau, le sorcier, l'homme léopard.

Enjeux et récompenses

La mort et la folie seront peut-être les seules récompenses que pourront espérer les investigateurs tant les dangers sont constants dans cette aventure – ils ont affaire à forte partie et Mungu ne se laissera pas faire. Tandis que la conclusion approche, de nouvelles menaces s'éveilleront pour entraîner un peu plus les investigateurs dans la démence.

Mais s'ils survivent et éliminent Mungu et les siens, les investigateurs sauveront des enfants, des femmes et des hommes – et s'assureront que les Hommes-léopards ne représentent plus une menace pour le Kenya durant plusieurs décennies.

Ambiance

Un fait divers qui tourne au jeu de massacre – c'est un peu comme cela qu'il faut aborder ce scénario. Extrêmement violent, mettant en scène le désespoir d'un père qui a perdu ses filles (et le pire de ce qu'on peut imaginer pour elles), des actes de cannibalisme et des créatures monstrueuses, on est presque dans le pire du cinéma d'horreur italien des années 70, la caméra à l'épaule, à se demander s'il s'agit d'un reportage ou d'une histoire. Après un démarrage en douceur, histoire de placer quelques éléments de folklore, les investigateurs vont vivre une véritable descente aux enfers, à mi-chemin entre Délivrance et Cannibal Holocaust.



Fiche technique

Investigation	●●
Action	●●●●
Exploration	●●●●
Interaction	●●●
Mythe	●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	●●●●●
Type de personnages	Explorateurs
Époque	1920

Un chasseur de safari perd sa femme et ses deux filles lorsqu'un animal sauvage les attaque avec férocité. Les traces que l'on relève sur place laissent penser que le sinistre culte africain des Hommes-léopards est impliqué dans ces morts.

Quand les premiers colons européens atteignirent les hautes terres de l'Afrique orientale, ils trouvèrent des contrées riches d'une faune magnifique et diverse ; immédiatement, cela devint un sport que de lui faire la chasse. Une nouvelle race d'européen apparut, le Grand Chasseur Blanc, armé d'un fusil à éléphant et monté sur un cheval ou une automobile. L'accompagnait un aréopage de guides et de porteurs qui le menait à son gibier et en rapportait la dépouille. Les animaux étaient traqués non pour se nourrir mais comme trophées ; une nouvelle industrie prospéra tandis que les riches et les puissants convergeaient des quatre coins du monde occidental pour tuer des lions, des léopards, des éléphants et des rhinocéros. La peau des animaux morts devenait tapis, leurs défenses peignes et joyaux et leurs têtes étaient empaillées et montées en massacres pour les murs. Le Grand Chasseur Blanc se retrouvait exactement là où il voulait être, au sommet de la chaîne alimentaire, et cela lui réussissait.
Mais le vent tourne pour le Grand Chasseur Blanc et des assassinats récents menacent l'équilibre des pouvoirs. Un étrange léopard a été aperçu dans les hautes terres du Kenya, un léopard qui aime le sang humain. Les rapports des officiers du King's African Rifles établirent d'abord que le léopard, de la taille d'un cheval, avec des yeux brillants comme des diamants de sang, ne tuait que des membres des tribus Kikuyu et Massaï, enlevant un enfant à l'occasion. Les autorités de Nairobi décidèrent que des actions seraient entreprises dès qu'elles pourraient détourner des forces de tâches plus importantes. Ce n'est que lorsque le léopard attaqua une exploitation anglaise de caféiers, tuant une femme blanche et ses deux enfants, que les autorités réagirent promptement.
L'aristocrate anglais Cecil Blackburn, troisième fils et propriétaire terrien fortuné, venait de retourner d'une semaine de safari lorsqu'il trouva sa femme Louise gisant morte dans sa cuisine, égorgée et éventrée, ses entrailles répandues sur le sol. Pire encore, ses deux filles, Anne et Hermione, avaient disparu. Les serviteurs kikuyu de Blackburn, qui revenaient tout juste à la ferme après s'être enfuis de terreur durant l'attaque, dirent simplement qu'ils avaient vu un énorme léopard pénétrer dans la plantation au cours de la nuit macabre.
Deux semaines plus tard, une troupe des King's African Rifles, menée par le lieutenant Douglas McRae et assistée de pisteurs massaï, trouva des vestiges des vêtements des filles de Blackburn. On ne trouva pas de sang, non plus que de signes de leurs corps. Les empreintes de pattes confirmèrent la présence d'un léopard. Ils pistèrent l'animal, qu'ils pensaient coupable, et le tuèrent rapidement. Pour ce qui était des King's African Rifles, l'affaire était close.
Cependant, Cecil Blackburn avait accompagné l'expédition et ne fut pas convaincu. Sur le site de la mise à mort, il trouva deux fétiches africains. Le lieutenant McRae les taxa de « superstition primitive » sans importance et n'en parla jamais dans son rapport. McRae dit à Blackburn, sans aucun tact, qu'il ne faisait que s'accrocher à un espoir sans objet. Les deux hommes se brouillèrent suite à cette discussion.
De retour à Nairobi, Blackburn avaient une autre idée en tête ; il connaissait depuis longtemps l'existence d'Hommes-léopards actifs au Congo belge et croyait qu'un culte similaire terrorisait désormais le Kenya. Il était d'avis que, puisque ses filles n'avaient pas été retrouvées, « elles ont été kidnappées par la secte et sont entraînées dans leurs pratiques barbares. » Malheureusement, personne à Nairobi ne crut Blackburn, convaincu qu'il était incapable d'accepter la mort des siens et de faire son deuil. Blackburn se tourna vers les investigateurs pour l'aider et, heureusement, ils relevèrent le défi.

Informations pour le gardien

La tragique vérité est que Cecil Blackburn a raison : ses filles sont vivantes et désormais prisonnières d'une secte d'Hommes-léopards. Ici, la secte révère et adore les Grands Anciens Cthulhu et Tsathoggua.
Le culte fut formé, il y a plusieurs années, par un guerrier nommé Mungu, le chef d'une secte d'Hommes-léopards bien établie dans la réserve massaï. C'était un véritable homme léopard, capable de se transformer à volonté, d'une forme humaine à une forme animale et vice-versa, sans effort.
Un jour, alors qu'il chassait dans la savane, il s'égara. Il utilisa ses capacités pour chasser et survivre sur ces terres inconnues, mais il ne trouvait pas le chemin pour rentrer chez lui. Après avoir erré un temps, incapable de s'orienter, il découvrit une petite vallée dissimulée. Là, il trouva un ancien sanctuaire voué au culte jumeau de Tsathoggua et de Cthulhu (appelés Tsadogwa et Clulu en Afrique). Apparut soudain de nulle part un rejeton informe prêt à dévorer l'homme léopard. Munga convainquit la créature de son absolue admiration et dévotion. Le rejeton vit que la volonté de cet homme pouvait servir ses propres intérêts et lui accorda le titre de prêtre des Grands Anciens. Avec le temps, Mungu en apprit plus sur la véritable nature de ces êtres divins et interstellaires et ce savoir le rendit fou.
Mungu découvrit par les prophéties que toute l'humanité et toute vie sur terre étaient condamnées et que servir les Grands Anciens était le seul salut possible. Il en vint à comprendre que, face à Cthulhu et Tsathoggua, il n'était guère différent d'un moucheron voletant autour de sa propre personne. Il vit que les hommes s'illusionnaient lorsqu'ils se croyaient importants, mais qu'ils n'étaient que des bêtes en comparaison des Grands Anciens. Aussi Mungu conclut-il que la meilleure façon de servir ses maîtres était en tant qu'animal.
Au cours des années, Mungu continua à diriger son chapitre d'Hommes-léopards, mais modifia le cœur des activités du culte – des tueries cannibales – pour y inclure la vénération de ses nouveaux dieux. Il apprit une magie puissante qui pouvait transformer, de manière permanente, des hommes en animaux et, aujourd'hui, il utilise cette sorcellerie pour développer sa secte avec des adorateurs

Confirmation de la mort des filles de Cecil Blackburn, tuées par un léopard
Par Louise Talbot

NAIROBI : le Lieutenant Douglas McRae, des King's African Rifles, a confirmé, il y a plusieurs jours, que les deux filles de Cecil Blackburn avaient été tuées par un léopard. Le Lt. McRae et l'infortuné père, monsieur Cecil Blackburn, accompagné d'un petit contingent de natifs, soldats du KAR, venaient de revenir d'une expédition de vingt jours dans la réserve Massaï où les restes des enfants furent découverts. « Bien entendu, le père est très abattu, dit McRae, mais au moins nous connaissons le destin de ses filles et il pourra recommencer à vivre. » Les deux enfants étaient Anne, 9 ans, et Hermione, 12 ans.

M. Blackburn était trop bouleversé pour nous accorder un commentaire, mais des témoignages suggèrent qu'il estime la tuerie liée à une magie animiste, à cause de deux fétiches trouvés aux côtés des corps de ses filles. L'un d'eux représente semble-t-il une grenouille et l'autre un poulpe. Nous espérons que le temps et le repos permettront à M. Blackburn de se reprendre et de faire son deuil.

Il s'agit d'une double tragédie : trois semaines plus tôt, le pauvre M. Blackburn revenait d'un safari pour trouver sa femme, Louise, décédée sur sa propriété. Ironiquement, elle avait été victime du même léopard qui emporta les deux enfants dans la brousse africaine. M. Blackburn enterrera ses deux enfants aux côtés de leur mère au cimetière de l'église anglicane, demain à 11 heures.

Terres Sauvages #1 – article du East African Standard

sous une forme appropriée, une forme animale. Durant des années, il attaqua uniquement les tribus africaines voisines. Avec le temps, on en vint à le craindre et sa puissance crut, et personne ne parlait ou n'agissait contre lui. Puis Mungu fit une erreur qui pourrait bien menacer son culte tout entier : pour la première fois, il attaqua effrontément un domaine européen. Les jeunes Anne et Hermione Blackburn devinrent ses premières captives européennes.

Si les investigateurs ne trouvent pas rapidement ces filles, elles seront les premières de nombreux enfants kidnappés à être transformées en animaux, perdues à jamais entre les griffes de la secte.

Introduction

Voici un scénario très dangereux, destiné à des investigateurs déjà bien établis au Kenya et qui ont une ou deux aventures dans les chaussettes. Il vous faudra une moyenne de deux sessions de jeu pour le finir.

Vous avez de nombreux moyens d'introduire les investigateurs dans cette aventure. La première introduction est destinée à des investigateurs européens ou nord-américains, la seconde à des investigateurs africains.

Des investigateurs européens dynamiques et réactifs peuvent lire l'article du *East African Standard* (*Terres Sauvages #1*), noter les références potentielles au Mythe et partir de là pour enquêter. Cecil Blackburn peut aussi avoir entendu parler des exploits passés des investigateurs et les rencontrer personnellement, d'autant que personne en ville ne souhaite participer à un safari dans la savane africaine à la recherche de personnes disparues que tout le monde croit mortes.

Si le gardien souhaite faire venir les investigateurs d'outre-mer dans la colonie afin de commencer le scénario, voici une suggestion d'accroche. Un contact pris dans un scénario précédent fut si satisfait de leurs investigations qu'il leur offre un séjour au Kenya. Dans le programme, ils devaient partir en safari durant une longue semaine, guidés par Cecil Blackburn. Lorsqu'ils arrivent au Kenya, ils apprennent rapidement la mort de la femme de Blackburn et la disparition de ses enfants – c'est le point de départ de l'aventure.

Des investigateurs africains peuvent être mêlés à cette histoire quand leur tribu est attaquée par les Hommes-léopards. Ils sont envoyés en mission par leurs anciens afin de trouver et de détruire cette menace sur leurs terres. Le village massaï décrit plus loin est un bon point de départ pour de tels investigateurs. La meilleure option devrait être un mélange d'investigateurs africains et européens, soit qu'ils travaillent ensemble pour résoudre ce mystère, soit qu'ils se rejoignent en cours d'aventure lorsqu'ils se rendent compte qu'ils ont les mêmes objectifs.

L'aventure se termine à la pleine lune. Au début de l'aventure, le gardien devrait accorder un minimum de dix jours avant la prochaine pleine lune.

Cecil Blackburn

Cecil Blackburn ne réside plus sur son domaine, car les cauchemars qui le visitent la nuit, quand il dort dans sa maison, sont bien trop effrayants. Il a donc loué une chambre au Muthaiga Club. Presque tous les blancs, en ville, savent où le trouver, et son histoire est actuellement au cœur des discussions. Blackburn peut aussi chercher à rencontrer les investigateurs ou, s'ils le recherchent, se montrer impatient de leur parler. Les investigateurs ne sont réellement invités à rejoindre Blackburn que s'ils sont blancs, car il n'a jamais fait confiance aux noirs et aux métis.

Blackburn invite les investigateurs à le rencontrer au Club, au bar réservé aux gentlemen (il ne pense pas sérieusement qu'une femme puisse l'aider dans ses problèmes, aussi faudra-t-il que les investigateurs négocient au nom de celles qui les accompagnent). Là, il paye sa tournée de whisky. Son apparence débraillé et crasseuse saute aux yeux. En temps normal, on ne l'aurait jamais admis au bar, mais à cause des circonstances, on ferme les yeux, au moins pour l'instant. Les clients habituels le détaillent avec attention, mais ils ont tous peur de dire quoi que ce soit. Beaucoup voudraient simplement qu'il s'en aille afin de n'avoir pas à se souvenir de la tragédie qu'il a connu.

Une fois installés, Blackburn raconte son histoire. Il y a tout juste trois semaines, il revenait chez lui après un safari quand il trouva sa

femme morte. « Elle était dans la cuisine, couverte de sang, adossée au mur comme si elle se reposait là. Au début, j'ai pensé qu'elle était gravement blessée, car ses yeux étaient ouverts. Mais, en m'approchant, j'ai réalisé... » Il s'interrompt, retenant ses larmes. Les clients sont de plus en plus mal à l'aise. Les investigateurs réussissant un test de *Psychologie* ou de *Psychanalyse* permettent à Blackburn de continuer à parler, sinon il éclate en sanglot ; le premier loufiat leur demande alors de partir sans faire de scène. Si Blackburn se reprend, il continue son récit. « Son ventre et sa gorge étaient ouverts, déchirés pour être plus précis. Les serviteurs ont dit que c'était un léopard, une bête énorme. Il semble que la créature se soit introduite dans la maison plus tôt ce jour là, car il n'y avait pas de trace d'effraction. Mais je ne sais pas, je veux dire, qui a jamais entendu parler d'un léopard attaquant comme cela, à l'intérieur de la maison de quelqu'un ! »

À ce moment, il éprouve les investigateurs, pour voir s'ils auraient une autre explication. S'ils suggèrent l'existence d'un culte ou d'une secte, il s'accroche à leurs paroles, convaincu qu'il a trouvé les hommes qui pourraient l'aider. « Voyez, vous savez ce que je veux dire. Ce maudit continent est imprégné de plus de maléfices et de magie noire que quiconque ici est prêt à l'admettre. » Il désigne d'un geste les autres membres du Club.

Blackburn continue – il est persuadé que les tueurs étaient des membres d'une secte appelée les Hommes-léopards. Il a entendu des histoires sur des atrocités commises au Congo et en Afrique de l'Ouest, mais on en trouve partout sur le continent. Son principal argument est que les tueurs ont kidnappé ses filles, Anne et Hermione. « Qui a jamais entendu parler d'un léopard qui emmènerait ses proies vivantes ? Surtout des proies humaines ? » Si les investigateurs mentionnent Le culte du Ver Spiralé, le culte de la Langue sanglante ou d'autres groupes similaires, Blackburn est convaincu de les avoir déjà entendu appelé par ces noms, bien qu'il n'ait aucune idée de la nature de ces sectes.

Durant la conversation, Blackburn raconte l'expédition envoyée pour retrouver ses filles et menée par le lieutenant Douglas McRae, des King's African Rifles. Blackburn affirme clairement qu'ils n'ont jamais trouvé les corps de ses filles, bien qu'ils aient découverts leurs vêtements, déchirés mais vierges de sang. Ils trouvèrent plus tard un léopard et le tuèrent, mais Blackburn affirme qu'il était trop petit pour être le coupable. Quand ils ramenèrent sa carcasse à Nairobi, Hasid, le serviteur swahili de Blackburn, ne reconnut pas la bête.

La preuve la plus convaincante qu'apporte Blackburn consiste en deux fétiches africains trouvés avec les vêtements de ses filles disparues. Il les montre aux investigateurs, les sortant d'une poche où il les conservera jusqu'à ce que Anne et Hermione soient retrouvées. Les fétiches sont taillés dans l'ébène, d'environ dix centimètres de long et décorés avec des herbes séchées. Le premier représente un homme adipeux à la tête de chauve-souris, des membres de crapaud et une grimace idiote ; le second est un homme portant une barbe tentaculaire, une tête énorme comme un bulbe et des ailes de chauve-souris dans le dos. Ce sont d'horribles entités, mais rien ici ne menace la santé mentale des investigateurs. Les deux figurines ont les yeux et les oreilles bandés et leurs mains sont liées elles aussi par des bandes de tissu.

Un test réussi de *Sciences humaines* (*Anthropologie* ou *Archéologie*) laisse à penser qu'il s'agit d'une œuvre Massaï ou Samburu, tandis qu'un test de Sciences occultes révèle que les fétiches ont été créés pour empêcher ces créatures d'entrer dans la zone où se ils trouvaient. Ils n'ont aucun pouvoir magique, africain ou autre. Un test réussi de Mythe de Cthulhu permet de les identifier leur nature : des mises en garde contre les Grands Anciens, respectivement Tsathoggua et Cthulhu. Blackburn pense que les Hommes-léopards les ont laissé derrière eux, mais il se trompe ; ils furent abandonnés par des Massaï qui vivent dans la même région.

Blackburn soumet une requête aux investigateurs ; il souhaite qu'ils l'accompagnent dans la réserve Massaï sur les bordures des plaines du Serengeti, une immense étendue de terres au sud-ouest du pays. Là, il les conduira à l'endroit où les vêtements de ses filles furent retrouvés ; il espère qu'ensemble, ils pourront découvrir où elles furent ensuite conduites. Il veut partir le plus vite possible. Le prochain train pour Kisimu part le matin suivant et il veut être à bord. Il s'est arrangé avec le conducteur pour qu'on les dépose à mi-chemin, à l'endroit exact où lui et le lieutenant furent récupérés au cours du dernier voyage. Il conseille aux investigateurs d'emporter des armes et un équipement de camping, mais rien de plus que ce qu'ils peuvent emporter confortablement sur leurs épaules – ils doivent s'attendre à passer plusieurs semaines au cœur de la zone de chasse.

Si les investigateurs demandent de l'argent en échange de leurs services, il leur demande leur prix. Tant que ce n'est pas une demande ridicule, il paiera – il est assez riche – mais pas avant le retour. S'il meurt ou devient fou durant l'expédition, les investigateurs en seront pour leurs frais.

Cecil Blackburn (blanc)

Aristocrate anglais, Cecil Blackburn est le troisième fils d'un riche propriétaire terrien du Yorkshire. Il étudia le droit à Oxford mais n'exerça jamais. Au lieu de cela, il entra dans les affaires de son père afin de s'occuper de l'une de ses exploitations. Après quelques années, désirant faire fortune par lui-même, il s'envola pour le Kenya et acheta une plantation de caféiers juste à l'extérieur de Nairobi. C'était il y a cinq ans. Depuis lors, il a découvert que sa véritable passion était d'être un Grand Chasseur Blanc.

Blackburn est un bel homme, même derrière son épaisse moustache et ses longs favoris. Il a une épaisse crinière et son sourire éclatant est apprécié des dames. Blackburn est toujours habillé de manière voyante, même durant les safaris, et fume des cigarettes importées à grand prix d'Angleterre.

Il est un fait peu connu en ville : lui et sa femme, Louise, sont de parfaits étrangers, l'un pour l'autre, depuis de nombreuses années ; ils ne se parlent plus, mais restent ensembles pour les apparences et pour le bien-être de leurs enfants. Des rumeurs locales



Cecil Blackburn (blanc)

36 ans, colon anglais

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	14
Santé Mentale	61

Compétences

Athlétisme	50 %
Crédit	50 %
Discrétion	60 %
Dissimulation	50 %
Droit	20 %
Écouter	55 %
Équitation	70 %
Négociation	40 %
Orientation	55 %
Persuasion	60 %
Pilotage	35 %
Pister	45 %
Premiers soins	30 %
Sciences de la vie : - histoire naturelle	25 %
Sciences humaines : - histoire	30 %
Sciences occultes	10 %
Survie	40 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	70 %
Kiswahili	25 %

Combat

Poings 55 %, dégâts 1D3 + 1D4
Couteau de chasse 35 %, dégâts 1D4 +2 + 1D4
Revolver .45 50%, dégâts 1D10 +2
Carabine à verrou .30-06 70%, dégâts 2D6 +4
Carabine à éléphant 60 %, dégâts 3D6 +4

affirment que Cecil a les mains baladeuses, qu'il a des liaisons avec plusieurs dames de la ville. Louise savait à propos de ces liaisons, mais elle gardait ses sentiments pour elle. Maintenant qu'elle est morte, Blackburn ressent un grand vide et comprend qu'il a repoussé son amour et qu'il a disparut à jamais. Il veut croire que ses filles sont encore vivantes et fera tout – y compris risquer sa vie et sa raison – pour les ramener à la maison, en sécurité.
Bien qu'il n'ait jamais eu le moindre rapport avec le surnaturel ou le Mythe de Cthulhu, il croit désormais fermement que l'occulte et la magie noire sont impliqués dans l'histoire, quand bien même ce ne serait que dans l'esprit des Africains. Il considère ces derniers comme une race d'hommes inférieurs, qui s'accrochent à des superstitions primitives et barbares.
Depuis la mort de sa femme et la disparition de ses filles, Blackburn a été incapable de dormir. Ses nuits sont pleines d'horribles rêves qui le laissent marmottant et jurant jusqu'au petit matin. Cela pourra devenir un danger pour les investigateurs durant le safari. Le jour, il est abattu et hagard, n'entendant pas toujours qu'on s'adresse à lui et oubliant d'accomplir les tâches qu'on lui confie. Quand il est confronté à ses failles, il blâme ses compagnons et crie. Il se révèle un compagnon difficile pour les investigateurs.
S'il survit, Blackburn va certainement revendre sa ferme et rentrer en Angleterre. Il peut même vendre sa propriété aux investigateurs, pour un prix raisonnable, s'ils souhaitent s'installer en Afrique.

Les funérailles

Les funérailles ont lieu à la Cathédrale de Tous les Saints, une cérémonie conduite par le recteur, le docteur Horace Starret. Les cercueils, vides, des deux enfants sont enterrés aux côtés de celui de leur mère, dont la tombe est encore fraîchement retournée. Des investigateurs asiatiques ou africains doivent attendre à l'extérieur du cimetière et assister à la cérémonie de là. Les investigateurs blancs qui se tiennent dans la foule peuvent surprendre quelques commentaires parmi celle-ci. Un test de réussi d'*Écouter* permet d'entendre des « J'ai entendu dire qu'ils n'ont jamais vraiment trouvé les corps des filles » ou des « Quelle tragédie pour M. Blackburn, de perdre sa famille toute entière à cause d'un seul animal sauvage ! »
Parmi l'assistance se trouve le lieutenant Douglas McRae. Il se tient à l'arrière et s'en va sans un mot quand les cercueils sont descendus dans la fosse. Il refuse de parler maintenant aux investigateurs, mais s'ils veulent organiser un rendez-vous, il pourra les recevoir à la caserne des King's African Rifles, au Fort Smith.
Blackburn éclate en sanglot durant les funérailles. Un investigateur attentif peut remarquer qu'une femme fait un geste pour aller le réconforter, mais elle est rapidement arrêtée par son mari. Après la cérémonie, Blackburn s'en va dans sa voiture, son serviteur Hasid à ses côtés. Le choc émotionnel est trop fort pour qu'il puisse parler aux investigateurs pour l'instant.
Le seul qui prend un moment pour parler aux investigateurs durant les funérailles est Horace Starret. Il les remercie pour leur piété et pour l'aide qu'ils apportent au pauvre M. Blackburn en ces temps difficiles, mais les prévient qu'ils nourrissent ses illusions en l'accompagnant dans le pays noir à la recherche de ses filles disparues. Si les investigateurs peuvent convaincre Starret qu'ils escomptent bien prouver que les deux fillettes sont bel et bien mortes afin que Blackburn puisse faire son deuil, le révérend est touché par leur bonne volonté. Un test de *Persuasion* est demandé aux investigateurs qui mentent à ce propos. Si la rencontre est positive, le recteur peut leur présenter quelques membres du gouvernement colonial, leur permettant d'accéder à des documents autrement réservés concernant le cas. Les caractéristiques de Starret peuvent être trouvée au chapitre trois – Guide de Nairobi (p. 54).

La ferme Blackburn

La ferme Blackburn est située à environ vingt kilomètres à l'ouest de Nairobi, dans les Domaines privés, non loin de la propriété de Karen Blixen. Cecil Blackburn ne souhaite retourner dans la maison, estimant qu'il s'agit d'une perte de temps. Si les investigateurs parviennent à le convaincre du contraire, ils se rendent compte qu'il avait raison et ne trouvent que peu d'indices – suffisamment, néanmoins, pour que le détour en vaille la peine.
Les investigateurs qui y arrivent en voiture à cheval ou en automobile, constatent que la demeure est assez impressionnante. Son immense jardin anglais est entouré d'hectares de caféiers et d'aires de séchage des drupes. Le travail continue, assuré par des ouvriers essentiellement Kikuyu, mais ils sont abattus, maintenant que leur avenir est incertain. Michael Wainwright est leur contremaître, mais il n'a rien à ajouter – de repos le lendemain, il était en ville cette nuit-là. Il ajoute rapidement que Cecil Blackburn étant revenu avant lui pour trouver sa femme assassinée, son témoignage n'a aucun intérêt. Un test réussi de *Psychologie* révèle que Wainwright est essentiellement concerné par cette tragédie parce qu'il risque de perdre prochainement son travail.
Si les investigateurs comprennent le kiswahili, le massaï ou le kikuyu, les serviteurs du domaine et les ouvriers agricoles leur parle assez librement de l'énorme léopard qui rôdait cette nuit-là. Ils ajoutent que le léopard repartit peu après son arrivée, tenant les deux enfants dans sa bouche – sa taille était effrayante. La plupart des ouvriers pensaient que les deux enfants étaient mortes et ils ne le poursuivirent pas.
Hasid, le chef des serviteurs du domaine, un Swahili, explique qu'il n'a rien vu, mais un test réussi de *Psychologie* indique qu'il ment. Si on le presse ou le menace, ou si les investigateurs partagent avec lui, sincèrement, quelques-unes de leurs précédentes expériences avec le surnaturel, il révèle qu'il était dans la maison au moment de l'attaque. Il ne vit pas de léopard, mais un colosse nu, la bouche barbouillée de sang frais, les mains et le torse souillés. Hasid, qui est musulman, pensa voir le diable. Il paniqua et s'enfuit dans

la nuit. Ce n'est qu'au matin qu'il trouva le courage de revenir et le Maître était déjà là. Si on l'interroge encore, il finit par avouer qu'il pense avoir vu un de ces légendaires Hommes-léopards, un change-forme qui mange de la chair humaine.

La cuisine où Louise fut assassinée a depuis longtemps été nettoyée. Tout ce qui reste sont quelques tâches frottées encore et encore et des griffures dans le mur. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de trouver une griffe d'un gros prédateur félin et un fragment de lame en acier.

Il n'y a rien dans les chambres des enfants. C'est comme si elles avaient disparu dans laisser de traces, sans se défendre. L'examen des extérieurs ne donne rien, mais des investigateurs déterminés, obtenant une réussite spéciale à un test de *Pistage* trouve des traces de pas dans l'un des champs de caféiers. La piste mène dans le territoire Massaï à plusieurs centaines de kilomètres de là. Si on l'interroge, Blackburn confirme que ce sont ces traces qu'ils suivirent durant trois semaines. Si on lui montre les empreintes humaines, il est convaincu qu'il s'agit de l'œuvre des Hommes-léopards. D'après ce qu'il en sait, les Hommes-léopards portent des semelles qui laissent les empreintes de leur animal totémique. Celui-ci s'est simplement montré négligent. Il a raison à propos de cette coutume, mais pas dans ce cas.

Hasid

Grand, la peau d'un noir profond, Hasid a le plus souvent une mine sérieuse. Une fois déchargé de ses devoirs, parmi ses amis, il se montre jovial et il est très apprécié. Hasid porte la tenue traditionnelle de son peuple – sarouel, chemise longue lui arrivant aux genoux, gilet accordé, sandales aux pieds et kofia sur la tête.

Hasid est un homme dévot, priant cinq fois par jour tourné vers La Mecque ; il adore sa famille. C'est le premier serviteur de la famille Blackburn. Sa femme et ses enfants vivent en Somalie et il est heureux de les voir une fois par mois quand Cecil Blackburn lui accorde une journée de libre. Hasid est superstitieux car il a vu, jadis, quelques événements qu'il ne peut vraiment expliquer – mais il n'a aucune connaissance directe du Mythe de Cthulhu. Ceci dit, Hasid tient sa place de serviteur, ne remettant pas en cause le bien fondé de la présence coloniale britannique sur ses terres ; c'est un homme serviable et aimable.

À la fin de ce scénario, Hasid n'aura sans doute plus d'employeur. Les investigateurs qui l'engageraient pourront constater qu'il est capable de leur ouvrir les portes des communautés indiennes et musulmanes d'Afrique Orientale.

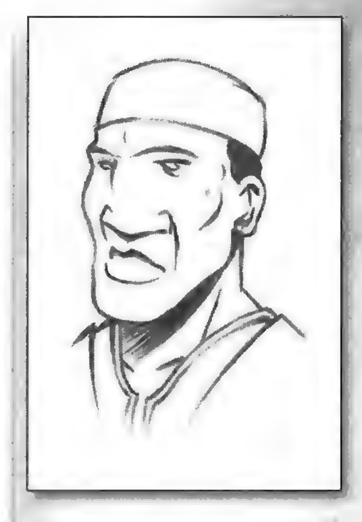
Journaux

Les investigateurs peuvent faire quelques recherches dans les archives du *Nairobi Star* ou de *l'East African Standard*. Chacun des points suivants nécessite une demi-heure de recherche et un test réussi de *Bibliothèque* :

- un article remontant à deux semaines raconte la mort de Louise Blackburn, la femme de Cecil Blackburn, dans sa maison près de Nairobi. Les témoignages des serviteurs autochtones de la maison rapportent qu'un énorme léopard a été aperçu, rôdant dans la ferme et, plus tard, emportant les deux enfants dans sa gueule. Les deux filles de Cecil Blackburn sont manquantes et leur père prépare une expédition pour les retrouver.
- un article de 1915 rapporte naïvement une histoire de 1898, alors que la construction du chemin de fer ougandais avançait au-dessus de la rivière Tsavo. Deux énormes lions mâles commencèrent à attaquer le camp la nuit. Plusieurs ouvriers et porteurs indiens furent tirés de leurs tentes et dévorés. Les ouvriers du chemin de fer commencèrent à penser qu'un dieu maléfique avait appelé des fantômes et que les Ombres possédaient les bêtes. Le colonel J.H. Patterson, responsable de la construction du pont, réussit finalement à tuer les deux lions, mais pas avant que vingt-huit ouvriers indiens et un nombre inconnu de porteurs ne soient tués. ***Note pour le gardien*** : c'est une histoire vraie, rapportée ici pour servir de fausse-piste. Des investigateurs attentifs remarqueront, de toute manière, que Tsavo est dans la direction opposée aux terres massaï.
- un article du mois de novembre de l'année dernière rapporte une attaque menée par plusieurs léopards sur un village massaï. Sept Massaï, hommes et femmes, furent tués et plusieurs enfants furent volés. Il y eut une enquête officielle qui conclue rapidement à l'action d'une tribu guerrière voisine dont les membres s'habillaient de peaux de léopard.

Les investigateurs qui veulent suivre la piste de ce dernier article doivent l'annoncer clairement. Une recherche supplémentaire (une demi-heure de travail et un test réussi de *Bibliothèque*) donne les informations suivantes :

- un article de 1916 donne le témoignage d'un américain nommé Nigel Blackwell. Il assista, caché dans un arbre, une nuit, à une cérémonie très particulière. Il vit un sorcier vêtu d'une peau de léopard mener ses gens dans une danse frénétique tandis que les musiciens battaient du tambour. Il appela ensuite deux jeunes femmes et leur fit manger de la chair crue. Blackwell crut que la viande avait été assaisonnée d'une drogue hallucinogène, car les deux femmes commencèrent à feuler et à ramper comme si elles avaient été possédées par l'esprit d'un léopard. L'article explique finalement que le témoignage de Blackwell est intéressant mais complètement farfelu et qu'il n'a été publié que parce qu'il s'agit d'une bonne histoire. Note au gardien : si les investigateurs ont le livre de Blackwell, *Sectes noires d'Afrique,* disponible à la bibliothèque McMillan, et pensent à s'y référer, ils y découvrent la même histoire – bien que, dans ce livre, les deux femmes se transforment bien en léopards.
- un article en provenance du Congo belge, daté du milieu d'année 1925, rapporte que la Force publique vient de décréter une loi interdisant et restreignant les associations et organisations indigènes. Les nouvelles règles ont été édictées en réponse aux attaques de plus en plus nombreuses d'un groupe appelé les Anioto, les Hommes-léopards du Congo Oriental. L'article



Hasid (noir)

29 ans, serviteur de maison

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact + 2
Points de Vie 13
Santé Mentale 44

Compétences
Écouter 35 %
Persuasion 40 %
Pilotage 25 %
Premiers soins 40 %
S'occuper d'une maison 65 %
Sciences de la vie :
- histoire naturelle 45 %
Sciences occultes 30 %

Langues
Anglais 40 %
Gikuyu 40 %
Kiswahili 75 %
Massaï 15 %

Combat
Poings 60 %, dégâts 1D3 + 1D4

Références disponibles à propos des Hommes-léopards dans les années 20 et 30

Les investigateurs peuvent chercher des ouvrages publiés sur le sujet des Hommes-léopards africains, pour s'apercevoir finalement que les premiers ouvrages imprimés à leur propos n'apparaissent qu'au début des années 30.

Dans les fictions, les histoires sur la sectes inspirèrent Edgar Rice Burroughs lorsqu'il écrivit *Tarzan et les Hommes léopards*, publié aux États-Unis en six épisodes, dans le magazine *Blue Book*, entre août 1932 et janvier 1933, réuni en un seul volume en 1935. L'auteur belge Hergé écrivit *Tintin au Congo*, publiée en France dans le *Petit Vingtième* entre 1930 et 1931, puis en livre en 1937. Cette histoire comporte des références à la société secrète des Anioto, l'une des sectes d'Hommes-léopards. Le livre témoigne de la vision raciste et paternaliste des Belges de cette époque, bien que des histoires ultérieures de Tintin aient démontrée une compréhension plus profonde des cultures non-européennes. Dans le domaine universitaire, Hutton Webster écrivit une étude anthropologique intitulée Primitive Secret Societies. Publiée à New York en 1932, elle rapporte plusieurs histoires à propos des Hommes-léopards africains et peut se révéler une source intéressante pour les investigateurs enquêtant sur le sujet. Le livre est disponible dans la bibliothèque McMillan. Si elle est lu en détail, vous pouvez accorder un test d'expérience en Sciences occultes.

suggère que les sectes d'Hommes-léopards sont très communes en Afrique de l'Ouest et en Afrique Centrale. Note pour le gardien : c'est encore un fait historique.

- un article du mois d'octobre dernier rapporte l'arrestation d'un indigène africain à Kisumu. Il était seulement habillé d'une peau de léopard. Brandissant des griffes d'acier, il menaçait les passants dans la rue. L'homme fut détenu au poste local de la police et interrogé. Il raconta qu'il était membre d'une secte qui mangeait la chair humaine durant leurs rituels, mais la police conclue rapidement qu'il n'était qu'un ivrogne. Il fut déporté au nord du pays, là où il n'importunerait plus les colons. Le nom de l'homme n'est pas cité.

Le rapport du médecin

Les investigateurs peuvent penser à interroger le médecin qui examina le corps de Louise. Dans ce cas, Blackburn ou Mrs Smythe-Forbes peuvent les envoyer au docteur Paul Leighton au Nairobi State Hospital. Leighton accepte de rencontrer les investigateurs, témoignant que Louise fut bien éventrée par des griffes de léopard, à la fois à la gorge et à l'abdomen. La mort fut la conséquence d'une hémorragie massive. Un test réussi de *Psychologie* révèle aux investigateurs que Leighton dissimule quelque chose qu'il ne révélera que si l'investigateur menant l'interrogatoire parvient à le convaincre – par un test réussi de *Persuasion* ou de *Médecine*. Leighton affirme qu'il fut troublé par l'examen, notamment lorsqu'il découvrit que le foie et le rein gauche de Mrs Blackburn avaient disparu. Il lui sembla qu'ils avaient été délibérément arrachés. À ce moment, il ne rapporta pas l'absence des organes, croyant qu'un tel fait ne pourrait qu'alarmer un peu plus Cecil Blackburn. Maintenant, il pense qu'il a réduit les chances de trouver les enfants en gardant cette information pour lui – bien qu'il eut voulu penser autrement, les marques de morsures autour des organes manquant étaient humaines et non animales.
De telles informations portées à la connaissance des officiers du gouvernement pourraient prouver l'incompétence de Leighton en tant que docteur en médecine, mais, dans les mains des investigateurs – et bien, justice sera peut-être faite. Les caractéristiques du docteur Leighton peuvent être trouvées au chapitre trois, Guide de Nairobi.

Le siège du gouvernement

Les investigateurs peuvent chercher à savoir ce que le gouvernement connaît des attaques des Hommes-léopards dans le pays. En questionnant les bonnes personnes, comme Cecil Blackburn, ils peuvent être dirigés vers le siège du gouvernement, là où toutes les archives importantes sont conservées – mais savoir où

Rapport sur les sectes d'Hommes-léopard en Afrique de l'Est et Centrale : 1911-1924

Remarques de conclusion
Thomas Bradsahaw

Après les nombreux interrogatoires de suspects détenus dans les geôles de la police, et des témoignages de deuxième et troisième main rapportés par des autochtones, la conclusion de ce rapport est que les Hommes-léopards forment véritablement une secte macabre très étendue qui commet des meurtres féroces et sanguinaires à travers les colonies.
Leurs membres semblent disséminés à travers toute l'Afrique. Seuls les hommes peuvent en faire partie et pourtant, les allégeances tribales ne semblent d'aucune importance. Ce sont des sociétés secrètes qui instillent la peur et la terreur dans l'esprit des autochtones au travers de très nombreux actes de violence barbare et diverses tueries rituelles associées. Le cannibalisme est une composante majeure de leurs cérémonies d'initiation. Vêtus de peaux de léopard tannées, on pense que les membres de la secte sont persuadés bénéficier du pouvoir de ces animaux, et comme les léopards, ils ne montrent donc aucune pitié quand ils tuent l'un de leurs contemporains, y compris l'un de leur compagnon sauvage. Grâce à dieu, on n'a rapporté aucune attaque sur des blancs. Ceci dit, il n'y a aucune garantie, dans l'état actuel des choses, pour que cela continue à être le cas. Déjà, dans certains endroits de nos colonies, les ouvriers agricoles refusent de travailler dans les champs de peur d'être attaqués. Il n'est donc pas difficile de comprendre que les revenus générés par l'exportation des récoltes vers la mère-patrie sont en danger.
C'est donc la recommandation de ce rapport que si des individus suspectés d'appartenir à une secte d'Hommes-léopards sont arrêtés, ils soient jugés et, s'ils sont déclarés coupables de pratiques sectaires, qu'ils soient immédiatement condamnés à mort.
La souveraineté de la couronne est en jeu.

Terres Sauvages #2 – rapport sur les sectes d'Hommes-léopard

sont ces documents et pouvoir y accéder sont deux choses très différentes.
Les investigateurs peuvent se faire passer pour des employés du gouvernement, ce qui nécessite une histoire plausible et pas mal de baratin. Ils peuvent aussi profiter de recommandations de personnages très bien placées sur la scène sociale de Nairobi. Sinon, corrompre un officier subalterne du gouvernement peut suffire. Une effraction est probablement une mauvaise idée, puisque les soldats du King's African Rifles protègent le bâtiment. Tout investigateur surpris sans autorisation dans l'enceinte des lieux recevra une amende de £50 ($200) puis banni du pays. Les investigateurs qui endommagent des biens ou sont pris avec des documents volés risquent plusieurs années de prison à Nairobi, avant d'être explusés.
Si les investigateurs parviennent, d'une manière ou d'une autre, à pénétrer au siège du gouvernement, ils doivent passer 1D4 heures à effectuer des recherches, avec un test réussi de *Trouver Objet Caché* ou de *Bibliothèque*, pour découvrir un rapport à propos des activités des Hommes-léopards – un dossier clairement marqué « Confidentiel ». Un fonctionnaire du nom de Thomas Bradshaw (depuis longtemps retourné en Angleterre et impossible à retrouver) a écrit ce rapport en 1924 et l'intitula *Rapport sur les cultes des Hommes-léopards en Afrique de l'est et du centre : 1911-1924.* Le dossier comprend une cinquantaine de feuillets volants ; il faut deux heures pour le lire et il donne +1 % en Sciences occulte si l'investigateur réussit un test d'*Anglais*. Voir *Terres Sauvages #2*.

La première moitié du rapport concerne les activités d'un officier anglais du nom de Richard Meinertzhagen qui commandait une compagnie du troisième régiment des King's African Rifles contre les Kikuyu et d'autres tribus lorsque celles-ci s'opposèrent à l'installation de colons anglais sur leurs terres. Le rapport se concentre sur les batailles de Meinertzhagen en 1905 contre une tribu inconnue jusqu'alors sur les terres massaï. Ils portaient des peaux de léopards et se comportaient comme de gros félins. Ce fut la première rencontre entre des européens et des Hommes-léopards. Bradshaw rapporte d'autres incidents, certains en Afrique de l'Est, d'autres plus lointains. La plupart font état de cultes cannibales, d'hommes habillés en léopards et de la découverte de corps mutilés dont il manquait des morceaux.
Le gardien peut étoffer le rapport en y ajoutant tous les éléments qu'il le souhaite à partir des informations sur les Hommes-léopards données dans le chapitre 6, Sociétés secretes, page 106. Modifiez les dates en fonction des besoins du scénario. Le rapport conclu que la majorité des témoignages sur les Hommes-léopards proviennent des territoires massaï et que les King's African Rifles concentrent leurs efforts pour éliminer la menace de ces sectes.

Fort Smith

La caserne des King's African Rifles se trouve au nord de la ville, de l'autre côté de la rivière Nairobi. Les soldats assignés ici sont essentiellement des conscrits indiens et africains, des fantassins, encadrés par des officiers anglais. Quand les investigateurs arrivent, ils aperçoivent des soldats qui s'entraînent au maniement de la baïonnette en perçant des sacs de paille ou qui marchent au pas. Ils ne sont pas autorisés à pénétrer dans les lieux à moins que quelqu'un ici connaisse leurs noms. Le nom du lieutenant Douglas McRae leur assure un rendez-vous immédiat.
McRae s'entretient rapidement avec les investigateurs et ne dévie pas du sujet ; c'est un homme occupé et il ne peut passer que quelques instants en leur compagnie. Voici ce qu'il dit, officiellement : « M. Blackburn, moi-même, deux pisteurs massaï et une escouade de soldats indiens et akamba, avons suivi la piste du léopard, à partir de la propriété de Blackburn jusque dans la plaine du Serengeti en territoire massaï. Après trois semaines d'exploration, durant lesquelles nous avons perdu et retrouvé plusieurs fois la piste, nous avons découvert les restes dissimulés des deux fillettes. Nous avons trouvé le coupable et l'avons abattu – affaire classée. Il n'y avait rien d'autre à faire qu'à retourner au chemin de fer et à rentrer chez nous. Mesdames et messieurs, je n'ai rien d'autre à ajouter. »
Si les investigateurs lui demande s'ils ont trouvé les dépouilles des enfants ou seulement leurs habits, ou si on le questionne à propos des fétiches que Blackburn a trouvé, il dit « Mesdames et messieurs, les King's African Rifles ont investi beaucoup de temps et de ressources dans cette expédition, et sont plus que satisfaits des conclusions de celle-ci. Je n'ai pas à me justifier vis-à-vis de vous. Je vous remercie de votre intérêt pour cette histoire mais cet entretien est clos. » McRae ne donne aucune autre information, à moins que Cecil Blackburn ne soit là – dans ce cas, il s'adresse à lui : « Monsieur, c'est une terrible tragédie qui a frappé votre famille et toutes mes pensées vont à vous, mais vous devez comprendre que nous ne pouvons rien faire de plus. Vous devriez changer d'idée, retourner chez vous en Angleterre ou ailleurs, et oublier tout ceci. »
Un test réussi de *Psychologie* montre que McRae est agacé et qu'il ne s'inquiète pas vraiment de ce que peuvent penser les investigateurs – il cache quelque chose. Ce que les investigateurs ne peuvent savoir est qu'il a demandé son retour en Angleterre et qu'il ne veut pas que quelque chose réduise ses chances d'y parvenir ; les investigateurs peuvent néanmoins apprendre cela en questionnant finement leurs contacts en ville.
Les fauteurs de trouble ou les investigateurs qui ne laissent pas McRae tranquille peuvent bientôt se retrouvés inculpés de petits délits et expulsés du Kenya, auquel cas seuls un pot-de-vin conséquent et la promesse « qu'ils s'occuperont de leurs propres affaires » leur permettent de rester.

Lieutenant Douglas McRae

Le lieutenant Douglas McRae est un soldat de carrière qui a servi en France durant la Grande Guerre. À la fin de la guerre, il passa de nombreuses années en Inde. Ce n'est que récemment qu'il a été affecté au Kenya. C'est un homme imposant, à la peau tannée par des années passées au soleil, qui apparaît plus vieux que sa petite trentaine. Ses cheveux sont d'un roux flamboyant et son visage est couvert d'éphélides, trahissant ses origines écossaises.



Lieutenant Douglas McRae (blanc)

30 ans, King's African Rifles

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	40 %
Comptabilité	40 %
Crédit	55 %
Discrétion	40 %
Droit	15 %
Équitation	50 %
Interrogation	30 %
Métier : mécanique	40 %
Négociation	35 %
Orientation	40 %
Pilotage	30 %
Psychologie	15 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	65 %
Hindi	30 %
Kiswahili	10 %

Combat

Poings 65 %, dégâts 1D3 + 1D4
Couteau Bowie Knife 40 %, dégâts 1D4 +2 + 1D4
Revolver Webley Mark IV .455 55 %, dégâts 1D10 +2
Carabine British SMLE .303 Lee-Enfield 60 %, dégâts 2D6 +4



Gyuku (noir)

19 ans, guerrier massaï

APP	10	Prestance	50 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	16
Santé Mentale	56

Compétences

Art (chants tribaux)	45 %
Art (danses tribales)	60 %
Art (décorations corporelles)	50 %
Athlétisme	55 %
Discrétion	85 %
Écouter	85 %
Orientation	40 %
Pistage	80 %
Premiers soins	40 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	50 %
Sciences occultes	30 %
Se cacher	70 %
Survie	65 %
Trouver Objet Caché	80 %

Langues

Massaï	60 %
Kiswahili	10 %

Combat

Poings 70 %, dégâts 1D3 + 1D4
Dague en bois 40 %, dégâts 1D4 +1 + 1D4
Lance 90 %, dégâts 1D10 +2 + 1D4

McRae est raciste, mais sans doute pas plus que la plupart des colons européens de cette époque. Il a la réputation de faire durement travailler ses hommes et de ne pas les récompenser quand ils y parviennent. Il préfère les indiens aux africains, croyant qu'ils sont plus intelligents que ces derniers. Au Kenya depuis un an, McRae attend un nouveau transfert, si possible en Angleterre cette fois-ci, et il ne veut rien qui puisse entacher son dossier parfait. Les investigateurs qui compromettraient la carrière de McRae se retrouveront rapidement du mauvais côté du manche.

En Safari

Le moyen le plus simple pour atteindre les terres massaï consiste à suivre le chemin de fer ougandais. On peut s'arranger au préalable avec le conducteur pour qu'il s'arrête là où il avait récupéré l'expédition des King's African Rifles la dernière fois, à mi-chemin entre Nakuru et Kisimu, au milieu de la vallée du Rift. À partir de là, les investigateurs vont devoir marcher. Il leur faut trois jours pour atteindre l'endroit où la bête fut abattue. Des guides et des pisteurs peuvent les accompagner, auquel cas le gardien devra créer les individus appropriés.

Le terrain est une grande plaine herbeuse, la savane. On y croise nombre d'arbres épineux dont les branches basses ont été dénudées par les herbivores, des cactus et des baobabs. Les troupeaux de zèbres, de gnous et d'antilopes sont une vision assez commune. On croise aussi quelques Africains. Principalement Massaï, ils évitent les occidentaux. Les journées sont chaudes et sèches tandis que les nuits sont pratiquement glaciales. Quelques orages roulent parfois sur la savane et, plus rarement encore, libèrent d'énormes quantités de pluie.

Blackburn sait trouver de la nourriture, baies et fruits notamment, si les vivres viennent à manquer. La viande est abondante et les rivières et trous d'eau fréquents suffisent à abreuver celui qui a soif. Blackburn met en garde contre les crocodiles qui infestent ces trous d'eau. Les gardiens peuvent aussi se reporter au chapitre quatre, Guide du Kenya, et au chapitre cinq, Bestiaire africain, pour trouver d'autres informations sur le Serengeti et pour développer ou ajouter les événements de leur voyage, notamment en rapport avec la faune sauvage et les dangers de la nature.

Le site où furent trouvés les fétiches

Après trois jours de marche dans la savane, guidés par Blackburn, les investigateurs finissent par atteindre l'endroit où furent découvert les vêtements de ses filles. Plus d'une semaine après la dernière visite de Blackburn, il n'y a plus grand-chose à y voir. Un succès critique de *Pistage* permet de repérer les traces du léopard mais il est désormais impossible de les suivre à cause de leur âge. Il n'y a aucun signes d'autres fétiches ou de marques étranges, bien qu'il faille plusieurs heures de fouilles minutieuses pour s'en assurer.

Après quelques temps, un investigateur qui réussit un test de *Trouver Objet Caché* ou, à défaut, un test d'*Intuition*, remarque qu'un grand guerrier massaï se tient à près de deux cents mètres de là. Il porte la lance traditionnelle de sa tribu et un grand vêtement rouge enroulé autour de son corps. Ses cheveux sont tressés et teints en ocre. Le guerrier patiente jusqu'à ce qu'on l'approche. Son nom est Gyuku et il a été envoyé par les anciens de la tribu afin de ramener Blackburn et les investigateurs à eux. Comme il ne parle que le Massaï et un peu de Kiswahili, la communication s'avère difficile à moins que les investigateurs ne comprennent et ne parlent ces langues – sans compter le fait que Gyuku ne dit pas grand-chose, excepté qu'ils ont été mandés par ses anciens. Il se met en route vers le sud et marche d'un bon pas. Il n'attend pas les investigateurs qui ne savent pas se décider. Il faut un jour de marche pour atteindre son village.

Gyuku

Gyuku est un homme mince et grand, plus grand que la plupart des investigateurs. Il ne quitte presque jamais sa lance, qu'il emploie pour chasser avec une grande précision. Il parle peu, mais ce qu'il dit a toujours beaucoup d'importance.

Gyuku devait se marier, dernièrement, mais la femme qui avait été choisie pour lui n'était pas celle qu'il aimait. Il alla voir l'ancien de son village, Udu, et lui demanda à être uni avec son véritable amour. Udu demanda à Gyuku qu'il débarrasse leurs terres de la menace des Hommes-léopards – une mission que Gyuku accepta. Il croit qu'il est assez fort et qu'il possède assez de volonté pour vaincre ses ennemis. En vérité, il est mal préparé pour une telle tâche, à moins que les investigateurs ne l'aident.

Pisteur, chasseur et guerrier, Gyuku fait un excellent guide. Il est courageux et loyal envers sa tribu. Il sera l'éternel débiteur de tout investigateur qui lui sauverai la vie. Le plus important pour Gyuku est sa tribu, qui vient toujours en premier lorsqu'il doit prendre une décision ou faire un choix.

Le village massaï

Le village massaï est situé au milieu des hautes herbes, entouré d'épineux. Il abrite environ quatre-vingt massaï, hommes et femmes mélangés, avec quelques enfants. Un test d'*Intuition* peut suggérer qu'il y a moins d'enfants qu'il devrait normalement en avoir dans un village de cette taille. Les investigateurs qui réussissent un test d'*Anthropologie* peuvent deviner que les hommes mariés et les anciens ont les cheveux rasés tandis que ceux qui portent des cheveux tressés et des lances sont des guerriers, des *Morans*, encore à marier. De même, les femmes rasent leurs cheveux lorsqu'elles sont mariées. Tous les hommes, femmes et enfants, sont drapés dans de grandes pièces d'étoffe rouges et sont couverts de peintures corporelles en ocre rouge. Les huttes sont des structures carrées, d'environ trois mètres de côté, construits avec des branches et de la bouse de vache. Le bétail est nombreux, car ces animaux sont vitaux pour ce peuple, qui les trait et les saigne pour se nourrir. Les vaches les plus vieilles sont simplement mangées. Voyez le chapitre deux,

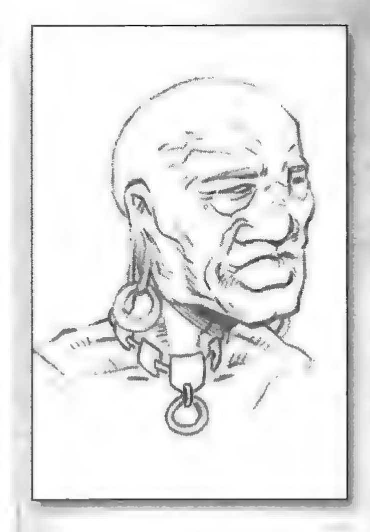
Premières attaques

Durant la nuit, on entend les prédateurs rôder autour du camp. En réaction, certains des guerriers *moran* projettent leurs sagaies dans l'obscurité. Des investigateurs avec des lampes de poche qui réussissent un test d'*Intuition* et de *Trouver Objet Caché* aperçoivent fugacement un gros léopard. Rapidement, les animaux constatent qu'ils sont en infériorité numérique et fuient, surtout si Blackburn ou les investigateurs commencent à décharger leurs armes dans la nuit. Si une bagarre éclate, utilisez les caractéristiques des Hommes-léopards à la fin de ce chapitre.
Au matin, les Massaï découvrent une piste sanglante et les empreintes d'un léopard. Quand ils atteignent la fin de la piste, ils tombent sur la dépouille d'un homme noir, nu et embroché sur une lance. Les Massaï sont sûrs et certains que cette personne est l'un des Hommes-léopards de Mungu. Ils brûlent son corps.

les Peuples africains, pour obtenir d'autres détails sur la vie dans un village tribal et sur la culture massaï.
Un guerrier se détache des autres, portant une grande coiffe colorée en forme de crinière, couverte de perles brillantes et de crins léonins. Un test réussi en *Anthropologie* indique que cet homme a tué un lion seulement armé de sa lance. Un autre homme porte une coiffe en plumes d'autruche, indiquant qu'il est un homme important pour sa tribu. Au moment où les investigateurs arrivent, on danse dans le village – un groupe d'hommes chantent et dansent pour une occasion spéciale, effectuant d'immenses bonds. Un autre test d'*Anthropologie* permet de déterminer qu'il s'agit d'une cérémonie de circoncision : l'un des garçons vient juste d'être initié dans le groupe des hommes et des guerriers.
Gyuku mène Blackburn et les investigateurs jusqu'à un endroit où plusieurs hommes sont assis et s'assoie parmi eux. Un feu brûle au centre du cercle. On offre aux investigateurs de la bière de miel, du lait et des insectes cuits présentés sur des morceaux d'écorce. Les investigateurs qui ne mangent pas auront un malus de -20 % à tous leurs jets de négociation, de baratin ou de persuasion avec les massaï – on ne refuse jamais de la nourriture gratuite sans vexer ses hôtes. Blackburn refuse catégoriquement de manger cette « nourriture de sauvage ».
Quand les danses de circoncision s'achèvent, une nouvelle danse commence. Celle-ci impliquent plusieurs hommes mariés et de jeunes garçons. Un homme habillé d'une peau de léopard entre dans la danse et chasse les enfants, jusqu'à en emporter un ou deux avec lui. Les guerriers le poursuivent, mais tombent soudainement morts, sans aucune raison apparente et la danse s'achève. Les investigateurs qui réussissent un test d'*Anthropologie* ou de *Sciences occultes* peuvent déduire que l'Homme-léopard a utilisé de la magie et possèdent les pouvoirs d'un chaman ou d'un homme-médecine.
Si les investigateurs parlent massaï, ils peuvent en apprendre plus. La cérémonie retrace une série d'événements qui ont frappé le village depuis quelques temps – une tribu d'Hommes-léopards venue du sud tue les hommes et les femmes et enlève les enfants. Ils sont menés par un sorcier qui a fait un pacte avec le poisson et la grenouille.
Quand la danse est finie, les investigateurs mâles sont conduits devant l'homme-médecine de la tribu, l'ancien le plus respecté. Les investigatrices sont laissées avec les femmes massaï et écartée des discutions des hommes. L'ancien s'appelle Udu et il paraît avoir plus de quatre-vingt ans, avec sa peau parcheminée et ses membres fragiles. Plusieurs hommes mariés le servent. L'un d'eux porte des ornements similaires à ceux d'Udu – c'est son apprenti, celui qui deviendra homme-médecine quand Udu disparaîtra.
Udu parle le Kiswahili et un peu d'anglais. Il dit aux investigateurs « Je me rappelle du temps ancien, lorsque le serpent de fer fut construit sur nos terres, quand nous fûmes forcés de partir au sud par les hommes portant des fusils. Nombreux furent ceux qui moururent durant ces temps tragiques. » Il fait référence au chemin de fer ougandais et jauge les investigateurs en fonction de leurs réponses. S'ils montrent le moindre signe de compassion, il les aidera ; sinon, il leur dit « Votre quête est dangereuse et nous vous souhaitons bonne chance. Ce soir, reposez-vous et demain matin, nous vous montrerons la route. » Il n'ajoute rien et le reste du séjour dans le village massaï est calme. Aucun guide n'accompagne les investigateurs au matin.
Si, au contraire, les investigateurs, sont compatissants, Udu leur dit qu'il peut les aider à trouver les filles de Blackburn, qui sont encore vivantes, mais il veut un service en échange. « Nous voulons retourner sur de meilleures terres. Nous voulons les terres que vous nous avez prises. » L'homme-médecine demande simplement aux investigateurs de leur promettre de bonnes terres dans les environs de Nairobi. Blackburn accepte immédiatement mais n'a aucune intention de respecter sa parole.
Si les parties parviennent à un accord, Udu en dit plus. Il y a toujours eu des Hommes-léopards sur ces terres, mais jamais en aussi grand nombre et jamais avec autant de pouvoir que celui que possède actuellement le chef de la secte. Ce dernier se nomme Mungu et il vénère deux dieux maléfiques que Udu appelle le Poisson et la Grenouille (Cthulhu et Tsathoggua). « Sa secte se développe rapidement, parce qu'il vole des enfants et emplit leurs têtes de magie noire pour qu'ils deviennent ses esclaves. Il vole les enfants de notre village et il tue nos hommes et nos femmes. Ils ont volé les filles de cet homme (il désigne Blackburn) et il est maintenant en colère, lui-aussi. Ensemble, nous pouvons tuer Mungu et détruire les maléfices qu'il a attiré sur le monde. » Udu propose que Gyuku et cinq guerriers accompagnent les investigateurs. Ils les guideront jusqu'à Mungu et ses Hommes-léopards. Ils partiront à l'aube.

Udu

Udu est vieux et décati – parfois, il est difficile de dire s'il s'agit d'un homme ou d'une femme, ou s'il est à peine plus qu'un squelette couvert d'une peau parcheminée. Il est



Udu (noir)

80 ans et plus, ancien et homme-médecine de la tribu massaï

APP	07	Prestance	35 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	- 2
Points de Vie	08
Santé Mentale	75

Compétences

Art (chants tribaux)	55 %
Art (décorations corporelles)	20 %
Écouter	55 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Persuasion	80 %
Premiers soins	70 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	70 %
Sciences occultes	50 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	30 %
Massaï	60 %
Swahili	40 %

Combat
Aucun

Sortilèges tribaux
Appeler le pouvoir de Nyambe, Guérison, Sérénité de la terre, Chercher les égarés, Parler avec les oiseaux, Parler avec les serpents, et tous les sorts que le gardien estime nécessaires. Tous les sorts d'Udu appartiennent à la magie africaine, passée secrètement de génération en génération. Les investigateurs ne pourront jamais les apprendre, mais ils pourront être aidés par Udu s'ils gagnent sa confiance. La magie tribale ne coûte aucun point de santé lorsqu'on l'utilise.

Cinq guerriers massaï

	#1	#2	#3	#4	#5
APP	14	10	10	09	13
CON	10	16	13	13	15
DEX	13	14	16	11	13
FOR	13	14	16	12	13
TAI	15	16	16	15	17
ÉDU	03	03	03	03	03
INT	10	09	12	14	13
POU	08	12	13	14	09
Impact	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2
PV	13	16	15	14	16
SAN	40	60	65	70	45

Compétences
Art (décorations corporelles) 40 %
Art (danses tribales) 40 %
Art (chants tribaux) 25 %
Survie 40 %
Athlétisme 40 %
Se cacher 40 %
Écouter 45 %
Sciences de la vie :
- histoire naturelle 30 %
Orientation 20 %
Sciences occultes 10 %
Discrétion 45 %
Trouver Objet Caché 40 %
Pistage 40 %

Langues
Massaï 50 %

Combat
Poings 60 %, dégâts 1D3 + 1D4
Dague en bois 30 %, dégâts 1D4 +1 + 1D4
Lance 60 %, dégâts 1D10 +2 + 1D4

entièrement glabre. Quand il bouge, il souffre de son arthrite. Il porte toujours, à ses côtés, un sac plein d'ingrédients qu'il utilise pour accomplir sa magie tribale.
Udu est un chef respecté du peuple massaï. La légende raconte que, avant l'arrivée des hommes blancs, il renvoya un puissant démon dans son royaume et gagna ainsi le respect, non seulement de son propre peuple, mais aussi des autres tribus. Dans le passé, sa grande sagesse a permis de résoudre de nombreux conflits.
Si les investigateurs débarrassent les terres massaï des Hommes-léopards, ils gagneront le respect d'Udu – ils pourront faire appel à lui pour sa sagesse ou ses capacités magiques, quelques soient les problèmes auxquels ils auront à faire face. S'il a quelques connaissances du Mythe, il est bien plus versé dans la mythologie africaine et ses entités spirituelles.

Cinq guerriers massaï

Ces guerriers accompagnent les investigateurs au village des Hommes-léopards. Chaque Moran (guerrier) est un jeune homme immense aux cheveux tressés, drapé d'une étoffe rouge et portant une lance à pointe de métal plus haute que lui. Ces braves jeunes gens se battront jusqu'à la mort pour protéger leur tribu à moins que la folie ne les emporte d'abord. Gyuku est leur chef naturel. Réutilisez ces caractéristiques si vous avez besoin d'autres guerriers massaï.

Utiliser des investigateurs africains

Pour essayer quelque chose d'un peu différent, le gardien peut utiliser ce scénario pour permettre à ses joueurs de créer des investigateurs venant d'une tribu africaine. Dans ce cas, nous recommandons qu'ils soient des Massaï appartenant à la tribu d'Udu. L'aventure commence avec une attaque des Hommes-léopards de Mungu sur le village, qui volent plusieurs des enfants. Les investigateurs tentent de défendre la tribu, mais leur intervention ne suffit pas.
Peu après, Blackburn arrive au village, à la recherche de ses filles disparues. Il peut être accompagné d'autres personnages du chapitre 3, Guide de Nairobi, comme l'explorateur australien Peter Roxby ou Martin Braithwaite, du Coryndon Museum. Udu offre sa sagesse, comme précédemment, et ordonne aux investigateurs d'accompagner Blackburn et les siens. Blackburn sera bien plus coopératif avec les Massaï s'il doit traiter directement avec eux, mais ne tiendra pas pour autant sa parole quand il faudra leur trouver des terres et des pâtures. Les investigateurs remplacent ainsi Gyuku. Jouez le reste du scénario comme indiqué.

La piste du sud

Les investigateurs devraient maintenant se diriger vers le sud avec Blackburn, en compagnie de Gyuku et des guerriers massaï si possible – sinon, ils devront faire face à des épreuves difficiles, pour le moins. Si Gyuku est avec eux, il suggère que l'un de ses hommes serve d'éclaireur, rapportant à la nuit tous les signes qu'il pourrait trouver à propos des Homes-léopards. Sans les Massaï, Blackburn laisse les décisions tactiques aux investigateurs tandis qu'il se charge de trouver de la nourriture, de monter le camp et, d'une manière générale, de survivre dans la savane. Blackburn n'est pas pour cacher leurs traces ou approcher discrètement des Hommes-léopards, et laisse une piste bien visible pour indiquer son passage. « Nous avons des fusils, non ? » devient sa réponse automatique à chaque fois que les investigateurs le questionnent sur son comportement cavalier.
Plusieurs péripéties peuvent advenir durant le voyage, comme détaillées dans les sections suivantes. Les gardiens peuvent se référer au chapitre quatre, Guide du Kenya, pour ajouter d'autres rencontres, des dangers, des maladies ou des paysages tout au long du chemin.

Le camp safari

Le vent porte une étrange odeur, difficile à identifier, mais que personne n'apprécie. La puanteur augmente progressivement. Tandis que les investigateurs avancent, ils peuvent voir une douzaine de vautours posés sur le sol qui inspectent une proie potentielle. En s'approchant, un test réussi de *Biologie*, d'*Histoire naturelle* ou de *Connaissance* à -20 % permet d'identifier l'odeur de sang frais. Quelques vautours s'envolent mais restent à cercler à quelques mètres au-dessus.
Les mouches sont omniprésentes. Les autres vautours s'envolent à leur tour en battant l'air chaud de leurs immenses ailes. Bientôt, on voit apparaître les restes d'un camp safari, avec des tentes, des chaises pliantes, des paniers à pic-nic, une Ford-T, des verres à vin - certains servis et prêts à boire.
Une inspection minutieuse révèle que les tentes ont été éventrées et que l'une d'entre elle a été abattue. Plusieurs carabines de chasse sont éparpillées, certaines encore fonctionnelles tandis que d'autres ont été brisées. Des douilles jonchent le sol. La nourriture a été renversée et les fourmis la recouvrent. Le feu de camp est encore chaud, mais ne fume plus. Il y a des traces de sang partout, mais aucun corps.
Si la voiture semble intacte, son moteur a surchauffé et ne fonctionne plus. Il faut un demi-jour et un test réussi de *Métier : mécanique* ou de *Pilotage* pour la remettre en état. Les investigateurs peuvent récupérer quelques objets, avec un test d'Intuition s'ils cherchent quelque chose de spécifique et que le gardien l'accepte.
Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de dire qu'une sorte de bataille s'est déroulée ici et qu'il y a eu des morts. Un bouton de manchette, un chapeau de dame, quelques pages déchirées dans une bible jonche l'endroit. Un test de *Pistage* révèle que l'expédition devait comprendre une douzaine de personnes, y compris les guides et les serviteurs, tous manifestement disparus. Un second test de Pistage permet d'identifier les attaquants – une troupe d'hommes marchant nus pieds et plusieurs prédateurs. Un test de *Biologie*, d'*Histoire naturelle* ou de moitié de *Pistage*

indique qu'il s'agit de léopards, de lions, de chacals et de chiens de chasse, qui menèrent une attaque coordonnée. Cette révélation coûte un point de Santé Mentale si le jet est raté. Les corps semblent avoir été emportés par des hommes ou traînés par l'un des animaux plus au sud. Il semble que tous les animaux partirent ensembles. Blackburn est persuadé que les Hommes-léopards entraînent des animaux pour le combat. Les Massaï affirment que des mauvais esprits traînent ici et qu'il faudrait partir immédiatement.

Chassés

Peu de temps après que les investigateurs aient quitté les vestiges du camp, l'un d'entre eux peut effectuer un test d'*Intuition* puis un test de *Trouver Objet Caché*. En cas de succès, il repère un énorme léopard, sur l'horizon, qui regarde le groupe avec beaucoup d'intérêt. Le félin est suffisamment loin pour que les chances de le toucher à coup de carabine soient divisées par deux. Il est hors de portée des autres armes. Sitôt que l'animal se rend compte que les investigateurs l'ont repéré ou s'il est attaqué, il fuit.

L'animal est un éclaireur des léopards-garous. Dès qu'il retourne à son camp, il prévient Mungu de la présence des intrus. Mungu décide alors qu'il faut s'occuper d'eux, puisqu'ils sont sur son territoire, soit en les tuant, soit en les intégrant à sa secte. Son premier plan d'attaque est d'harasser le groupe grâce à des actions subtiles. Quand les intrus seront fatigués, ses suivants pourront en capturer le plus possible. Ceux qui ne pourront être pris vivants seront simplement tués. Par-dessus tout, aucun d'entre-eux ne doit s'échapper. C'est d'autant plus important si des investigateurs sont blancs, parce qu'il ne veut pas que les King's African Rifles, qu'il craint, soient prévenus.

Les premières attaques sont des assauts mineurs menés par des animaux isolés, de nuit. Tandis que les investigateurs se reposent, une hyène ou un chacal tente de se glisser dans le camp et de voler une arme. Les investigateurs qui ne prennent pas de précautions particulières durant la nuit sont vulnérables à ces attaques. Un chacal ou une hyène qui réussit un test de *Discrétion* et un test d'*Agilité* à -10 % réussit à saisir une arme à feu et à s'enfuir dans la nuit avant que quiconque puisse réagir. Ce mystère potentiel peut faire grimper la tension si les investigateurs se réveillent au matin pour constater que la moitié de leurs armes sont parties. Les carabines et les fusils sont les principales cibles de ces attaques – les armes de poing sont généralement ignorées.

Durant le jour, les investigateurs qui réussissent un test d'*Intuition* sentent qu'ils sont suivis. À partir de là, tout investigateur qui annonce qu'il se tient sur ses gardes et réussit un test de *Trouver Objet Caché*, repère régulièrement des prédateurs qui semblent suivre le groupe. Ce sont des léopards, un lion, des hyènes ou des chacals. Parfois, on aperçoit plusieurs espèces ensembles. Les investigateurs qui suspectent que ces animaux agissent avec une intelligence qui n'est pas naturelle perdent un point de Santé s'ils ratent leur test – car leur intuition est assez exacte.

À un moment donné, les prédateurs choisissent d'attaquer les investigateurs. À moins que le groupe ne soit lourdement armé ou qu'ils se terrent derrière des protections la nuit, les animaux attaquent durant les heures de sommeil, en profitant du couvert des ténèbres. Autrement, l'attaque a lieu quand les investigateurs prennent un instant de repos au milieu de leur marche épuisante dans la plaine herbeuse. Les attaquants comprennent plusieurs léopards, un lion et une meute de hyènes et de chacals affamés. Les prédateurs sont organisés, attaquant de tous côtés à la fois. Ils aboient et hurlent comme s'ils se passaient des ordres ou des avertissements. Une fois que les investigateurs se rendent compte de la nature étrange de l'attaque, ils perdent 1D3 points de Santé Mentale s'ils ratent leur test. Les prédateurs blessent les investigateurs afin de les soumettre, mais ils ne les tuent pas à moins qu'ils soient eux-mêmes en danger de mort. Si les animaux perdent la bataille, ils se retirent. Les léopards-garous se changent en humains si les circonstances sont favorables, entraînant de nouvelles pertes de Santé Mentale.

Si un investigateur, Blackburn ou un Massaï devient fou durant la rencontre, il fuit dans la nuit. Les prédateurs abandonnent alors le groupe principal pour chasser l'individu qui constitue une proie facile. Une fois capturé, celui-ci est directement conduit à Mungu.

Les attaques continuent, nuits après nuits, jusqu'à ce que le groupe soit détruit ou capturé, que tous les léopards et le lion soient tués ou que les investigateurs parviennent au village des Hommes-léopards.

Les investigateurs peuvent se demander comment ils vont trouver cet endroit : la réponse réside dans les attaques. La piste des prédateurs mène directement au village des Hommes-léopards. Chaque jour, après la pre-

Acheter un domaine dans les Hautes-terres

La suite que les investigateurs blancs veulent donner à leur promesse à Udu dépend entièrement de leur intégrité personnelle. Une fois à Nairobi, s'ils décident de respecter leur parole, ils apprennent rapidement qu'il est tout à fait possible d'acheter de la terre, mais personne ne leur en vendra s'ils comptent juste la laisser ensuite aux Massaï. Si les investigateurs protègent la terre et les Massaï qui s'y installent, ils gagneront certainement la gratitude d'Udu et des siens, mais seront rapidement mis à l'écart de la société blanche du Kenya.

Finalement, des soldats du King's African Rifles expulseront manu militari les hommes du village Massaï, au prétexte qu'ils ont provoqué des violences et tué du bétail appartenant à des voisins blancs. L'étape suivante sera d'expulser tous les autres Massaï – le gouvernement colonial ayant décidé que les terres des investigateurs étaient désormais des pâturages d'importance nationale et qu'ils devaient être réassignés. Si cela ne suffit pas, les impôts fonciers deviendront exorbitants, l'appartenance aux clubs sera fermée aux investigateurs, les vivres et matériaux commandés ne seront jamais livrés, etc..

Ce sera une longue bataille, de celle que les investigateurs ne pourront probablement pas gagner, surtout si on considère leur faible espérance de vie. Mais il s'agira certainement d'une expérience intéressante à propos du racisme de l'époque et une épreuve contre des forces autres que surnaturelles.

Hyènes

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
CON	12	12	10	08	14	13
DEX	13	13	17	16	14	12
FOR	06	08	05	07	06	07
TAI	07	08	09	08	06	09
INT	09	10	11	11	13	12
POU	10	09	11	08	11	07
Impact	-2	-2	-2	-1D4	-2	-2
PV	10	10	10	08	10	11

Mouvement 12

Compétences
Athlétisme 30 %
Écouter 40 %
Pistage 80 %

Langues
Massaï 50 %
Kiswahili 25 %

Combat
Morsure 45 %, dégâts 1D4
Armure aucune

Perte de SAN
0/1D3 pour voir une hyène parler

Chacals

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
CON	10	14	09	13	10	12
DEX	16	13	10	09	13	18
FOR	04	05	05	08	07	05
TAI	06	05	05	05	08	09
INT	13	12	11	10	09	12
POU	09	10	09	09	07	11
Impact	-2	-2	-2	-1D4	-2	-2
PV	08	10	07	09	09	11

Mouvement 12

Compétences
Écouter 40 %
Pistage 80 %

Langues
Massaï 50 %
Kiswahili 25 %

Combat
Morsure 20 %, dégâts 1D4
Armure aucune

Perte de SAN
0/1D3 pour voir un chacal parler

mière attaque, les chances de trouver et de suivre les traces augmentent de 10 %.

S'ils sont capturés par les Léopards-garous ou leurs compagnons animaux, les investigateurs sont attachés à un poteau, par les pieds et les mains, et transportés au travers de la savane, suspendus entre deux Hommes-léopards en forme humaine. Chaque jour passé ainsi coûte 1D2 points de vie, en blessures graves et en fatigue. Ils ont aussi une chance supérieure de contracter une maladie tropicale, comme indiqué dans le chapitre quatre, Guide du Kenya.

Hyènes

Réutilisez ces animaux si nécessaire. Ils peuvent s'exprimer avec des mots simples, bien qu'il faille réussir un test d'*Écouter* et un autre de la langue appropriée pour les comprendre dans les jappements et les aboiements que les hyènes emploient. Voyez le chapitre cinq, Bestiaire africain pour d'autres informations sur les hyènes.

Chacals

Réutilisez ces animaux si nécessaire. Ils peuvent s'exprimer avec des mots simples, bien qu'il faille réussir un test d'*Écouter* et un autre de la langue appropriée pour les comprendre dans les jappements et les aboiements que les chacals emploient. Voyez le chapitre cinq, Bestiaire africain pour d'autres informations sur les chacals.

Lion

Il y a un lion dans la meute qui chasse les investigateurs. Comme les hyènes ou les chacals, le lion peut s'exprimer avec des mots simples, bien qu'il faille réussir un test d'*Écouter* et un autre de la langue appropriée pour le comprendre dans ses grognements et ses grondement. Voyez le chapitre cinq, Bestiaire africain pour d'autres informations sur les lions.

Hommes-léopards

Réutilisez ces caractéristiques pour remplacer les Hommes-léopards tués par les investigateurs lorsque c'est nécessaire. Le premier chiffre de FOR, APP et Impact concerne les Hommes-léopards en forme bestiale, le second en forme humaine. Voyez le chapitre 6, Sociétés secrètes pour de plus amples informations sur cette secte.

Le village des Hommes-léopards

Le village est situé dans une vallée qui s'enfonce sous le niveau de la plaine du Serengeti ; les investigateurs ne remarquent pas forcément qu'ils arrivent sur ce creux jusqu'à ce qu'ils se tiennent sur ses bords. Faisant environ quatre cents mètres de large et plusieurs kilomètres de long, la vallée a la forme approximative d'un croissant. Des odeurs de pourriture et d'animaux malades remuglent de la combe et la végétation semble fanée, rabougrie. Les mouches et les moustiques emplissent l'air et harcèlent sans cesse la peau nue des investigateurs.

On distingue clairement le village au milieu de la vallée – une paire de huttes en boue au toit de chaume, quelques paillasses, des cages en espars de bois et plusieurs feux de camp qui fument doucement. Plusieurs carcasses d'herbivores, zèbres, gnous et gazelles, jonchent le sol, ainsi que celles de deux hommes africains (des guides du camp safari découvert plus tôt). La plupart des dépouilles ont été dévorées et il ne reste que quelques os rongés et un peu de chair pourrissante. Les asticots infestent les carcasses et les larves de moustique pullulent dans les quelques points d'eau stagnante.

On a construit des cages en plantant des branches noueuses dans le sol et en utilisant des lianes pour attacher les traverses. L'une des cages abrite les deux filles Blackburn et les investigateurs ou leurs compagnons capturés par les Léopards-garous. Le bois possède une force variable de 1D10 +25 si on tente d'abattre la structure. Deux personnes peuvent travailler de concert sur une section. Les lianes peuvent être aisément tranchées avec une lame aiguisée.

Les habitants du village sont plus inquiétants – un mélange d'humains, de prédateurs et de quelques change-formes. Parmi les animaux, les investigateurs dénombrent des léopards, des lions, des hyènes et des chacals (réutilisez les caractéristiques des animaux affrontés dans de précédentes rencontres si les investigateurs combattent ces créatures). Deux individus, mi-hommes, mi-bêtes, semblent converser avec les animaux. Cette scène complètement dégénérée suffit à provoquer la perte de 1/1D8 points de Santé Mentale.

Les investigateurs vont probablement entrer dans le camp, d'une manière ou d'une autre – en tant que prisonniers des Hommes-léopards ou en s'y glissant discrètement.

En tant que captifs, les investigateurs sont ramenés suspendus à des perches, ballotant à une trentaine de centimètres du sol. Autour d'eux, les carcasses d'hommes et d'animaux provoquent d'irrésistibles vomissements durant 1D6 minutes, à moins qu'ils ne réussissent un test d'*Endurance* à -20 %. Un échec critique indique que l'investigateur s'étrangle dans son propre vomi, perdant 1D2 points de vie à chaque tour jusqu'à ce qu'il réussisse un autre test d'*Endurance* à -20 % pour libérer ses voies respiratoires (un test par tour).

Les investigateurs restent ainsi suspendus dans les airs pendant plusieurs heures tandis que des animaux affamés, des hommes et des hommes-bêtes les observent avec attention. Le gardien peut demander des tests de Santé Mentale comme il l'entend. Si les investigateurs veulent mieux comprendre l'organisation du village, ils peuvent tenter un test de moitié de *Trouver Objet Caché* tant qu'ils sont accrochés.

Le Chef Mungu finit par s'approcher des investigateurs et de Blackburn, s'il est avec le groupe. Il commence à parler en Kiswahili et, si personne ne le comprend, continue en anglais. Si les investigateurs ne répondent pas, il menace de leur couper la langue, une par une, jusqu'à ce qu'ils commencent à parler. Si cela arrive, il commence par Blackburn puis enchaîne avec les investigateurs. Ceux qui observent la mutilation perdent 1/1D3 points

de SAN ; celui à qui cela arrive perd 1/1D8 SAN – un fait encore plus horrible quand Mungu commence à manger la langue aussitôt coupée. La perte de la langue cause 1D4 points de dégâts et une réduction immédiate des compétences Négociation, Baratin et Persuasion au niveau de base de 05 %. Les investigateurs ne peuvent plus parler jusqu'à ce que les points de vie aient été soignés.

En partant du principe que les investigateurs finissent par parler, Mungu leur raconte son histoire. Il est « l'élu de Tsadogwa et de Clulu. Bientôt, mes dieux seront libres et ils régneront et les hommes ne seront rien devant eux. Nous sommes insignifiants face à leur pouvoir, nous prétendons pouvoir penser, pouvoir comprendre avec notre intelligence, mais nous ne sommes rien pour ces créatures, des animaux tout au plus, rien de plus que des bêtes qui ne peuvent que servir, sans pensées ou émotions. Êtes-vous d'accord avec le puissant Mungu ? »

Prenez note des réponses des investigateurs. Mungu est plus intelligent qu'il en donne l'air, bien qu'il soit complètement fou, et il teste les investigateurs. Il parle des Grands Anciens, de leur droit à régner et de ses droits en tant que leur prêtre sur Terre. Il parle des humains qui redeviennent des bêtes pour mieux servir leurs maîtres. Il cherche à voir quels investigateurs le suivent et lesquels ne sont pas d'accord. S'il est toujours vivant, Blackburn traite Mungu de sauvage, de bête primitive et barbare, indigne de fouler la Terre de Dieu. Gyuku refuse de parler, tandis que les Massaï tentent de discuter avec lui ou restent silencieux, selon. Laissez les investigateurs réfléchir à ce qu'ils vont dire. À la fin, ceux qui ont passé plus de temps à contredire ou à discuter avec Mungu finissent en nourriture ; les autres, qui ont approuvé ses dires, sont candidats à une transformation en animaux. Les investigateurs qui ont perdu leur langue sont condamnés à être mangés, puisqu'ils ne peuvent parler pour eux-mêmes. Après la conversation, les investigateurs restent suspendus toute la nuit. Chaque jour passé ainsi leur coûte 1D2 points de vie. De temps en temps, on leur donne de l'eau stagnante à boire afin qu'ils ne meurent pas de déshydratation. Les investigateurs qui ont perdu leurs langues ou sont sérieusement blessés doivent obtenir une réussite spéciale à un test d'*Endurance* ou contracter une maladie tropicale, comme indiqué dans le Chapitre quatre, Guide du Kenya. Les investigateurs qui tentent de s'échapper doivent obtenir une réussite spéciale d'*Agilité* pour se libérer des liens – une tentative par nuit et par personne. Ils peuvent aussi imaginer d'autres solutions pertinentes.

Chaque matin, Blackburn ou l'un des investigateurs qui contredit Mungu est offert en nourriture aux animaux du village. Mungu prend la première part, en se transformant en léopard et en arrachant les mollets de la victime, pour 1D6 points de dégâts et une perte automatique de 1D6 SAN. Quand Mungu est rassasié, les autres animaux et les hommes-bêtes se précipitent et finissent rapidement le pauvre bougre. L'expérience coûte 1/1D6 SAN aux investigateurs qui assistent à la scène. S'il est encore vivant, Blackburn

Lion

CON	14
DEX	22
FOR	21
TAI	20
INT	14
POU	15
Impact	+ 6
Points de Vie	17
Mouvement	10

Compétences
Chasse organisée 25 %
Pistage 25 %

Langues
Massaï 50 %
Kiswahili 25 %

Combat
Morsure 40 %, dégâts 1D10
Griffes 60 %, dégâts 3D6
Éventrement 80 %, dégâts 4D6*

* un lion peut effectuer une attaque de morsure et une attaque de griffes à chaque tour de combat. Si les deux attaques touchent la même cible, le lion s'attarde, continue de mordre et de fouailler avec ses griffes.

Armure : peau épaisse, deux points

Perte de SAN
0/1D3 pour voir un lion parler

Hommes-léopards

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8
APP	–/08	–/11	–/11	–/13	–/07	–/11	–/13	–/11
CON	11	14	15	12	16	12	10	13
DEX	16	13	17	13	15	16	13	14
FOR	26/13	20/10	24/12	28/14	32/16	28/14	26/13	30/15
TAI	13	14	13	12	17	13	14	12
EDU	03	03	03	03	03	03	03	03
INT	12	13	09	14	13	12	10	13
POU	10	13	16	13	14	10	08	12
Impact	+ 3/+2	+ 3/+2	+ 3/+2	+ 3/+2	+ 3/+2	+ 3/+2	+ 3/+2	+ 3/+2
PV	12	14	14	12	17	13	12	13
SAN	00	00	00	00	00	00	00	00

Mouvement 12 en tant que léopard, 8 en tant qu'humain

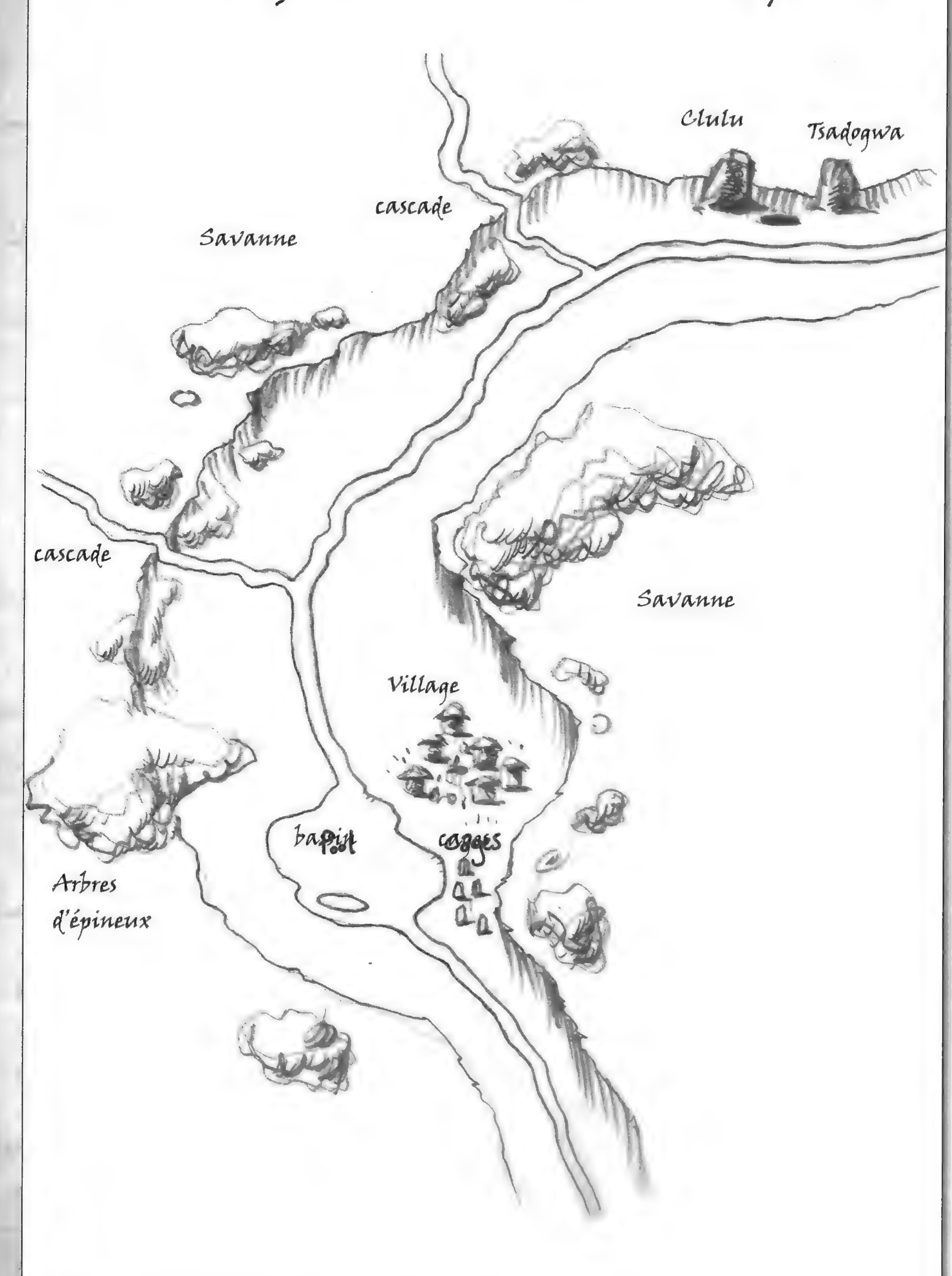
Compétences
Athlétisme 55 %
Se cacher 60 %
Écouter 65 %
Sciences de la vie :
- histoire naturelle 20 %
Orientation 10 %
Sciences occultes 20 %
Discrétion 65 %
Trouver Objet Caché 70 %
Pistage 60 %

Langues
Massaï 50 %
Kiswahili 25 %

Combat
Griffes 45 %, dégâts 1D6 + Impact
Morsure 30 %, dégâts 1D10 + Impact
Éventrement 80 %, dégâts 2D6 + Impact
Armure : en forme léopard ou mixte, un point dû à la fourrure plus régénération d'un point de vie par tour

Perte de SAN
0/1D8 pour voir un léopard-garou

Le village des Hommes-léopards



devrait être la première victime sacrifiée ainsi, à moins, bien entendu, que l'un des investigateurs se montrât particulièrement insultant envers Mungu.

Durant ce temps, et jusqu'à la cérémonie, à la prochaine pleine lune, personne ne menace ou ne touche les investigateurs choisis pour la transformation. Si l'un de ceux-ci peut convaincre Mungu qu'il le croit et qu'il est d'accord avec lui, qu'il veut lui obéir comme à un chef – un test réussi de *Persuasion* est nécessaire – Mungu finit par le mettre dans la même cage que Hermione et Anne. Une bonne manière d'augmenter considérablement les chances de s'en sortir ; encore une fois, laissez les investigateurs échafauder des plans pour s'évader. Les investigateurs ainsi privilégiés peuvent apprendre qu'une cérémonie aura bientôt lieu et qu'on doit encore choisir, parmi eux, qui aura la chance d'y participer. Si on se lie Hermione, elle dit aux investigateurs que la cérémonie est prévue à la pleine lune et qu'elle et sa sœur y participeront. Il reste un jour ou deux avant la date choisie – un fait évident s'il fait nuit ou si un investigateur réussit un test d'*Astronomie* ou de *Sciences Occultes*.

Rentrer dans le village et sauver les enfants sera une tâche bien plus facile pour les investigateurs qui n'ont pas été capturés. Le gardien peut décider qu'ils arriveront juste au moment de la cérémonie ou quelques temps avant s'ils ont besoin de préparation. Les animaux du villages, les Hommes-léopards et les hommes-bêtes tentent de capturer les intrus plutôt que de les tuer, ainsi que leur maître le leur a ordonné. Les prisonniers subissent ensuite les mêmes avanies que présenté ci-dessus.

Hermione Blackburn

Hermione est l'aînée des filles de Cecil Blackburn. Jadis, c'était une enfant enjouée qui appréciait l'équitation et la découverte du pays. Mais, après avoir été la captive de Mungu durant plusieurs semaines, elle a vu trop d'horreurs dans le camp et souffre de dépression et de crises. À chaque fois qu'elle se trouve dans une situation qui pourrait lui faire perdre de la Santé Mentale, Hermione doit effectuer un test de *Volonté* à -20 % (55 % de chance de réussite) ou subir une crise similaire à de l'épilepsie. Les crises durent 1D6 minutes durant lesquelles elle ne peut se défendre ou agir. Il faut réussir un test d'*Agilité* à chaque tour pour porter la fillette tandis qu'elle est dans cet état, car elle tente constamment de se libérer de l'étreinte. Après coup, Hermione ne se rappelle rien de ce qu'elle a vu, non plus que d'avoir eu une crise. Elle ne peut donner que peu d'informations et ne fait confiance en personne, en dehors de son père. C'était une jeune fille mignonne, avec de longs cheveux noirs, une figure ronde et une jolie frimousse ; elle est désormais pratiquement nue sous des haillons, ses cheveux sont pleins de nœuds et de boue, son corps couvert de bleus, d'écorchures, de coupures et de crasse.

Anne Blackburn

Anne est la plus jeune des deux filles de Cecil Blackburn, la plus calme des deux aussi, qui aime les jeux avec des princesses, des fées et des royaumes lointains construits dans le jardin familial.

Comme sa sœur, Anne en a trop vu tandis qu'elle était la captive de Mungu, mais elle se rappelle absolument tout. Anne ne parle plus et ne parlera sans doute plus avant des années si on parvient à l'arracher de cette situation traumatisante. Elle en est venue à croire qu'il ne leur arrivera rien tant qu'elle restera dans la cage – la preuve en est que les autres prisonniers ont été emmenés dans le village et mangés sous leurs yeux, ce qui ne leur est pas encore arrivé. Si on la sort de la cage, elle hurle pour y retourner, alertant tous les hommes et les bêtes dans le village. Tant qu'elle reste à l'intérieur, elle est calme.

Si elle voit son père, elle le reconnaît à peine. Anne pense que si son père l'aimait vraiment, il n'aurait pas permis qu'elle soit jamais menée dans cette horrible vallée. Elle ne fait plus confiance en personne. Néanmoins, toute personne qui tente visiblement de la protéger ou de se lier à elle, et qui réussit un test à moitié de *Persuasion* ou de *Psychanalyse*, peut apprendre d'elle quelques détails sur la cérémonie qui aura lieu à la pleine lune.

La jeune fille a de longs cheveux roux, des tâches de rousseur et des joues rouges. Comme sa sœur, elle est à peine vêtue de haillons, les cheveux emmêlés, crottée des pieds à la tête. Elle souffre aussi de nombreux hématomes, de coupures et de marques diverses.

Chef Mungu

Mungu est un homme immense à la peau noire comme la nuit. Ses muscles sont bien détaillés et roulent quand il bouge. Il ne porte généralement qu'un pagne en peau de léopard. Son corps est couvert de scarifications rituelles qui forment des motifs tournoyant sur son dos, son torse, ses bras et ses jambes – les marques sont aussi visibles sous sa forme animale.

Charismatique pour les siens, Mungu se considère comme l'élu des dieux, qui sera épargné quand les Grands Anciens reviendront dominer la terre. Pourtant, il croit dur comme fer que les humains, à l'exception d'une poignée comme lui-même, ne sont rien pour ces dieux et que la seule manière pour eux de servir est sous une forme animale. Les investigateurs qui en viennent à traiter Mungu comme un dieu trouveront plus facile de le convaincre, notamment de leur laisser la vie sauve. Ceux qui s'opposent à lui ou remettent en cause ses croyances se retrouveront rapidement victimes de ses attaques féroces et sanguinaires. Il adore la viande fraîche et il mangera des investigateurs encore vivants s'ils lui déplaisent particulièrement.

Hommes-bêtes

Mi-humains, mi-animaux, ces créatures subissent la transformation progressive en bêtes sauvages. La plupart sont des hommes, mais on compte quelques femmes parmi eux, car Mungu sait qu'il est important de se reproduire pour que la tribu grandisse. Ils gardent une forme globalement humaine, mais sont couverts de fourrure, ont des museaux et des



Hermione Blackburn
(blanche)

12 ans, gamine effrayée

APP	11	Prestance	55 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact - 2
Points de Vie 09 (actuellement, elle n'en a plus que 3)
Santé Mentale 19

Compétences

Discrétion 30 %
Écouter 45 %
Équitation 30 %
Trouver Objet Caché 45 %

Langues

Anglais 60 %
Kiswahili 10 %

Combat

Poings 30 %, dégâts 1D3-Imp



Anne Blackburn (blanche)

9 ans, gamine effrayée

APP	13	Prestance	65 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	- 2
Points de Vie	08 (actuellement, elle n'en a plus que 3)
Santé Mentale	24

Compétences

Discrétion	30 %
Écouter	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	50 %
Kiswahili	10 %

Combat

Poings 30 %, dégâts 1D3-Imp

dents pointues de carnassiers, se transformant doucement en léopards, en lions, en hyènes ou en chacals. Utilisez ces caractéristiques pour remplacer les hommes-bêtes tués durant les conflits contre les investigateurs.

Les statues de Tsadogwa et de Clulu

En suivant la piste dans la vallée, au-delà du village, on parvient aux deux grandes statues des Grands Anciens que Mungu découvrit des années plus tôt. Elles sont taillées dans une sorte de pierre verte et douce qui semble moins érodée qu'elle devrait être. Un test réussi de *Géologie* date ces statues à plusieurs millions d'années, et non quelques milliers. Chaque statue doit peser environ dix tonnes. Elles sont aussi très résistantes aux dégâts ; une arme devrait concentrer au moins une centaine de points de dégâts au même endroit pour seulement les entailler, une tâche sans doute hors de portée des investigateurs dans les circonstances présentes. Entre les deux statues, un puits, constitué de la même pierre

Hommes-bêtes

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
CON	13	13	13	10	11	11
DEX	17	15	18	16	14	13
FOR	15	12	10	13	11	12
TAI	13	11	13	12	13	14
INT	08	11	10	09	09	11
POU	15	11	14	12	10	12
Impact	+ 2	/	/	+ 2	+ 2	+ 2
Points de Vie	13	12	13	11	12	13
Mouvement	10					

Compétences

Athlétisme	25 %
Écouter	35 %
Trouver Objet Caché	30 %
Pistage	40 %

Langues

Massaï	50 %
Kiswahili	25 %

Combat

Griffes	25 %, dégâts 1D6 + Impact
Morsure	30 %, dégâts 1D4 + Impact

Perte de SAN

0/1D6 pour voir un homme-bête

Réveil de la bête

Ce sortilège provoque une transformation chez un être humain, de manière à ce qu'il devienne définitivement un animal au bout de 1D6 +2 jours. Il exige une cérémonie de 1D3 heures, impliquant des chants et la peinture du corps de la victime de façon à représenter l'animal qu'il deviendra – il faut un test réussi de Art (Peinture) pour que le sort fonctionne. Les humains peuvent être uniquement transformés en mammifères africains, et parfois en reptiles. Si le sort est découvert dans d'autres régions du monde, il ne transformera ses victimes qu'en animaux locaux.

La victime n'est pas forcément consciente des effets du sort, mais elle doit manger – bon gré, mal gré, en pleine connaissance de cause ou non – une livre de chair humaine pour qu'il fonctionne. Pour que la transformation s'opère, le lanceur de sort doit réussir un test POU contre POU avec la victime. Le sort coûte 1D8 SAN au lanceur et 5 points de magie, tandis que la victime perd 1D4 SAN lors de sa participation à la cérémonie. Le sort ne peut être lancé que durant une pleine lune.

Au cours de la transformation, la victime commence à prendre l'apparence de l'animal qu'elle va devenir – fourrure, écailles, museau allongé, canines, pattes, etc., perdant généralement de l'INT tandis que les autres caractéristiques augmentent ou diminuent durant la période de métamorphose. Voyez le chapitre cinq, Bestiaire africain, pour les caractéristiques des différents animaux africains.

Une fois que la victime est consciente de la transformation, elle perd 2/1D10 SAN par jour jusqu'à ce que son Intelligence soit trop basse (7 ou moins) ou qu'elle devienne folle. Les victimes qui participent volontairement à la cérémonie peuvent essayer d'obtenir une réussite spéciale à un test de Volonté pour conserver leur Intelligence et leur capacité de parler comme des humains, même si le reste du corps devient animal. Néanmoins, la perte de SAN se poursuit jusqu'à la folie définitive. On ne connaît aucun remède ni guérison pour cette transformation.

verte et douce, s'enfonce dans les ténèbres. La première statue, à droite, représente une immense créature semblable à une grenouille avec un rictus hideux et des oreilles de chauve-souris. La seconde a l'apparence d'un poulpe à la tête bulbeuse, des tentacules à la place de la bouche et des ailes de chauve-souris dans le dos. Un test reussi du *Mythe de Cthulhu* permet d'identifier les créatures comme étant respectivement Tsathoggua et Cthulhu, connus ici sous les noms de Tsadogwa et de Clulu. Des tests d'*Anthropologie* ou d'*Archéologie* ne permettent pas d'identifier le style des statues, qui ne correspondent à aucune culture humaine. Voir ces statues pour la première fois entraîne une perte de 0/1D2 SAN. Si on les touche, elles drainent immédiatement 1D3 points de magie, tandis que la personne a une vision fugace de la divinité représentée. De tels investigateurs peuvent effectuer un test d'*Intuition*. Ceux qui ratent se rappellent avoir vu quelque chose d'horrible mais sans parvenir à s'en souvenir exactement, perdant 0/1D3 SAN. Ceux qui réussissent le jet d'*Intuition* se rappellent parfaitement des images des Grands Anciens, ce qui entraîne une perte de 1/1D10 SAN pour Cthulhu et 0/1D6 SAN pour Tsathoggua, ainsi qu'un gain équivalent de Mythe de Cthulhu. Si on retouche la pierre, on ressent d'autres visions identiques, avec les pertes de Santé Mentale équivalente, mais sans gagner de Mythe.

Ceux qui ont eu une vision claire des Grands Anciens ont désormais une chance d'être liés à eux et de commencer à en rêver durant les 1D10 + 10 jours suivants : pour cela, il faut obtenir une réussite spéciale de *Volonté*. Les rêves entraînent des pertes de SAN identiques à celles que l'on subit en touchant la pierre. Tous ceux qui deviennent fous à cause de ces rêves deviennent des serviteurs de Tsathoggua et de Cthulhu. C'est au gardien d'imaginer un scénario ou un moyen permettant de se débarrasser de tels rêves.

Le puits est silencieux et semble sans fond. Une torche ne révèle que des ténèbres et une pierre jetée là tombe sans fin. La raison en est que le puits a un gardien, une Larve Stellaire. Les investigateurs qui regardent au fond avec une puissante source de lumière et réussissent un test de *Trouver Objet Caché* peuvent apercevoir un liquide noire, à environ neuf mètres de profondeur. C'est la Larve gardienne et elle vit là depuis que les statues ont été érigées.

La créature dort jusqu'à ce qu'on l'attaque, que quelqu'un tente de défigurer les statues ou si on l'appelle grâce au sortilège Contacter une Larve Amorphe, ce que fait Mungu dès que possible. De plus, il y a 20 % de chances, non cumulatives, par minute pendant laquelle un investigateur examine le puits que la Larve tente de le saisir grâce à l'un de ses tentacules. Elle ne s'empare ainsi que d'un seul investigateur et uniquement parce qu'elle a faim.

Si un investigateur connaît le sort de Contact et l'utilise, il est interrogé par la créature : Qui sers-tu ? La réponse correcte est : Cthulhu, Tsathoggua ou les deux. Toute autre réponse entraîne une attaque. En partant du principe que les investigateurs répondent correctement et demandent quelles connaissances la Larve Amorphe peut leur transmettre, cette dernière accorde télépathiquement l'un des deux sorts qu'elle connaît, au coût de 1/1D6 SAN. Si l'investigateur veut en savoir plus, un tentacule le saisit brusquement et le colle contre l'une des statues jusqu'à ce qu'il ait des visions claires. Apprendre de cette créature n'est pas bon pour la santé mentale.

La Larve ne fait rien contre Mungu, qui est déjà un serviteur élu des Grands Anciens qu'elle représente.

La cérémonie à la pleine lune

Le destin d'Hermione, d'Anne et des investigateurs capturés est scellé à la pleine lune, à moins qu'ils n'aient trouvé un moyen de s'échapper. Sitôt le soleil couché, Anne et Hermione sont emportées hors de leur cage et



Chef Mungu (noir)

33 ans, sorcier léopard-garou et grand-prêtre de Tsadogwa et de Clulu

APP	–/11*	Prestance	-/55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	32/16*	Puissance	99/80 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 3/+2*
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Art (peinture)	90 %
Art (danses)	45 %
Art (décorations corporelles)	40 %
Négociation	30 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Premiers soins	60 %
Écouter	75 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	50 %
Sciences occultes	30 %
Persuasion	70 %
Psychologie	40 %
Discrétion	70 %
Trouver Objet Caché	70 %
Pistage	70 %

Langues

Anglais	35 %
Massaï	70 %
Kiswahili	40 %

Combat

Griffes 65 %, dégâts 2D6**
Morsure 50 %, dégâts 1D10 + 3**
Éventrement 80 %, dégâts 3D6**
Poings 60 %, dégâts 1D3 + 2***
Dague 65 %, dégâts 1D4 +1 + 2***
Lance 70 %, dégâts 1D10 +1 + 2***

* La première caractéristique concerne la forme animale, tandis que la seconde est pour la forme humaine.
** Armes utilisées sous forme animale
*** Armes utilisées sous forme humaine

Sortilèges

Contacter Cthulhu, Contacter une Larve Amorphe, Contacter Tsathoggua, Flétrissement, Rempart de chair, Réveil de la bête.

Sortilèges tribaux

Appeler le pouvoir de Nyambe, Guérison et autres sorts à l'appréciation du gardien. La magie tribale ne coûte aucun point de SAN quand on l'utilise.

Perte de SAN

0/1D8 SAN pour voir Mungu changer de forme ou parler en tant que léopard.

La Larve Amorphe

CON	12	Endurance	60 %
DEX	21	Agilité	99 %
FOR	25	Puissance	99 %
TAI	24	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Mouvement 12

Valeurs dérivées

Impact	+ 6
Points de Vie	18

Compétences

Art (peinture)	90 %
Art (danses)	45 %
Art (décorations corporelles)	40 %
Négociation	30 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Premiers soins	60 %
Écouter	75 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	50 %
Sciences occultes	30 %
Persuasion	70 %
Psychologie	40 %
Discrétion	70 %
Trouver objet caché	70 %
Pistage	70 %

Combat

Fouet* 90 %, dégâts 1D6
Tentacule** 60 %, dégâts 2D6
Masse 20 %, dégâts 2D6
Morsure*** 30 %, dégâts spéciaux

*peut chercher à saisir plutôt qu'à faire des dégâts, portée 22 mètres

** peut frapper 1D3 adversaires par tour et peut chercher à saisir plutôt qu'à faire des dégâts, portée 22 mètres

*** avale instantanément la victime. Chaque tour, cette dernière subit un point de dégât cumulatif. La pauvre victime est condamnée à moins que ses compagnons ne la libèrent. La Larve peut avaler un total de TAI 24 personnes à la fois. Elle est incapable de se déplacer tant qu'elle digère ; si elle est obligé de bouger, elle recrache immédiatement ce qu'elle a avalé.

Protection : la Larve est immunisée à toutes les armes physiques. Elle ne peut être blessée que par des sorts, le feu ou des produits chimiques.

Sortilèges

Contacter Cthulhu, Contacter Tsathoggua

Perte de SAN

1/1D10 SAN pour voir une Larve Amorphe

menées jusqu'aux statues de Tsathoggua et de Cthulhu par plusieurs Hommes-léopards, tout comme les investigateurs et leurs compagnons Massaï qui furent choisis pour la transformation. Un immense brasier illumine la scène, près du puits, et les villageois qui le peuvent encore, chantent et jouent du tambour. Les investigateurs et leurs compagnons sont toujours attachés. Cependant, ils ne sont plus suspendus à leurs perches, mais abandonnés sur le sol, ce qui augmente les chances de se libérer des liens – s'ils réussissent un test d'*Agilité* à -20 %. Les investigateurs encore libres peuvent assister à la cérémonie depuis les ombres sans se soucier d'être vus, car tout le monde est occupé à vénérer les dieux.

Ceux qui sont destinés à la transformation sont mis à nus sous la pleine lune et leurs haillons coupés. Mungu commence alors à lancer le sortilège Réveil de la bête, peignant les gens en léopards, en chacals, en lions ou en hyènes. Quiconque résiste est battu, pour 1D6 points de dégâts lors de la première incartade. La seconde fois, ils sont assommés et reconduits dans les cages où attendent les investigateurs et les Massaï qui seront sacrifiés. À ce moment, les investigateurs qui participent à la cérémonie perdent 1/1D6 SAN tandis que les spectateurs perdent 0/1D3 SAN.

Quand les peintures corporelles sont achevées, Mungu tue l'un de ses prisonniers destinés au sacrifice, puis arrache des lambeaux de chair à la victime agonisante et force les participants à manger. Celui qui refuse est immédiatement tué comme le prisonnier. Les investigateurs impliqués perdent automatiquement 1D4 SAN tandis que les spectateurs perdent 1/1D4 SAN. Une fois la viande ingérée, le sort est complété et la transformation commence. Presque immédiatement, des poils commencent à pousser sur tout le corps des victimes. Voyez la description du sortilège Réveil de la bête pour plus de détail sur ce qui les attend.

Après le festin, le groupe commence à chanter en hommage aux deux statues. Les noms de Tsadogwa et de Clulu sont clairement identifiables car ils sont souvent répétés. La Larve Amorphe apparaît alors et on lui offre les derniers investigateurs en sacrifice – la Larve les dévorera à son rythme au fond de son puits. Appliquez les pertes de Santé Mentale appropriées pour l'apparition de la Larve. S'il reste des Massaï ou des investigateurs, ils sont alors mangés vivants par les animaux et les hommes-bêtes. La cérémonie s'achève plusieurs heures plus tard.

Conclusion

Si les investigateurs s'en sortent, le retour à la civilisation ne sera pas simple. Des investigateurs blessés peuvent contracter des infections ou des maladies tropicales. Les animaux sauvages attaqueront d'autant plus facilement qu'ils seront affaiblis et épuisés. Même les vautours peuvent venir les mordre, leur arrachant des lambeaux de peau tandis qu'ils restent allongés un peu trop longtemps. De plus, les Hommes-léopards et leurs animaux peuvent continuer à traquer les investigateurs s'ils sont encore assez nombreux. Ceux qui parviennent à la ligne de chemin de fer doivent encore attendre 1D20 heures pour le prochain train. Ils peuvent aussi rejoindre Udu et sa tribu Massaï, où ils seront protégés des attaques des Hommes-léopards. Udu peut accepter d'adopter Hermione et Anne si Blackburn est mort et si aucun des investigateurs n'en veut. C'est peut-être ce qui peut arriver de mieux aux fillettes, car elles seront bien plus protégées et aimées ici que dans n'importe quel orphelinat occidental. L'avenir



des deux gamines est entre les mains du gardien, et on peut imaginer des futurs très intéressants pour chacune.
Si les investigateurs parviennent à embarquer sur le train, ils parviennent à s'échapper sans plus de complications. Mungu n'est pas aussi puissant que les sorciers d'autres scénarios, mais c'est néanmoins une menace pour le monde. Les investigateurs pourront se féliciter s'ils parviennent à mettre un terme à sa tyrannie.
Si les investigateurs écrasent Mungu, accordez-leur 1D8 SAN. S'ils sauvent Hermione et Anne, donnez leur 1D8 SAN supplémentaires, mais réduisez ce gain de un par membre de l'expédition qui a disparu – y compris Gyuku, ses Massaï ou Cecil Blackburn. Si la plus grande partie des animaux et des Hommes-léopards de la tribu sont tués, celle-ci se dissémine et ne représentera plus une menace pendant plusieurs dizaines d'années. Dans ce cas, donnez 1D6 SAN supplémentaires aux investigateurs. Au cas improbable où les statues des Grands Anciens étaient détruites, donnez-leur 1D3 SAN pour chacune. Tuer la Larve Amorphe rapporte 1D10 SAN.
Rappelez-vous que les points de Santé Mentale gagnés ne peuvent excéder la limite maximum des investigateurs.





Scénario Bois Mort

Où les investigateurs découvrent un étrange site extraterrestre et font l'objet de bien curieuses expériences chirurgicales.

En quelques mots...

Les investigateurs reçoivent un étrange objet en provenance d'Afrique. La rencontre avec son expéditeur va rapidement tourner au cauchemar, puisqu'il s'agit d'un agent des Mi-Go, qui va obliger les investigateurs à se mettre à leur service en pratiquant d'ignobles opérations chirurgicales sur eux. Sans d'autre choix que d'obéir aux Fungi de Yuggoth pour avoir une chance de survivre, les investigateurs vont se lancer dans l'exploration d'une très étrange vallée et y découvrir l'existence d'un Grand Ancien dont le vaisseau spatial leur ouvrira les portes d'un monde extraterrestre. Avec un peu de chance, ils en reviendront avec des reliques suffisamment intéressantes pour que les Mi-Go leur rendent leurs organes internes.

A l'affiche

M. Cloud

Agent des Mi-go, changeant régulièrement de corps, M. Cloud a pour mission de capturer les investigateurs pour que les Mi-go puissent effectuer leurs expériences sur ceux-ci, avant de les emmener dans la vallée du Flux Rouge.

Les Mi-go

Ils ont récemment découvert l'étrange machinerie de la vallée du Flux Rouge et souhaitent l'étudier, mais ils ont échoué à cette tâche. Ils vont donc contraindre des investigateurs, en effectuant d'horribles opérations sur eux, de récupérer l'artefact à leur place.

La vallée du Flux Rouge

La vallée du Flux Rouge est circulaire et s'étend sur environ 3 kilomètres de diamètre. Au centre, se trouve une étrange forme métallique; Véritable lieu étranger à notre terre, celui-ci est protégé par des hommes arbres et M'bwa.

Implication des investigateurs

Utilisez cette introduction dans le cas d'investigateurs originaires d'Europe ou d'Amérique. Ils peuvent déjà être au Kenya (de préférence à Nairobi) ou se trouver encore dans leur pays d'origine. Ce scénario commence lorsqu'ils reçoivent un courrier d'un certain M. Cloud, qui leur demande de venir le rencontrer au relais commercial de Wahuto aussi tôt qu'il leur conviendra. La lettre est accompagnée de suffisamment de billets pour que tous les investigateurs puissent rejoindre Kisumu. Le paquet contient également la main en bois (voir l'encadré ci-contre pour de plus amples informations).

Enjeux et récompenses

- **Explorer la vallée du Flux Rouge**
  C'est l'objectif principal des investigateurs dans cette aventure... bien malgré eux.

- **Déjouer les plans des Mi-Go**
  C'est une tâche quasiment impossible à accomplir, car les investigateurs sont à la merci des Fungi de Yuggoth. Mais des investigateurs particulièrement ingénieux ou retors pourraient trouver un moyen d'échapper à la chirurgie des Mi-Go et les empêcher de mettre la main sur les artefacts qu'ils convoitent.

Ambiance

Cette aventure plonge très rapidement les investigateurs dans l'étrange et l'indicible. La Vallée du Flux Rouge d'abord, avec son décor désolé, ses hommes-arbres effrayants et bien sûr le Grand Ancien, son serviteur mort-vivant et son vaisseau multidimensionnel. Mais aussi l'étrange univers vers lequel le vaisseau les conduira, où les lois physiques sont différentes et instables. C'est l'occasion de multiplier les descriptions dérangeantes des paysages extraterrestres.
L'autre élément majeur de l'atmosphère de cette aventure est l'ignoble opération chirurgicale dont les investigateurs sont victimes. N'hésitez pas à vous attarder sur les symptômes qu'ils éprouvent afin de leur faire ressentir toute l'horreur des estomacs artificiels dont ils sont équipés



J'aurais pu m'en retourner, mais je ne le fis pas. Je dissimulai mon équipement sous des branchages et je décidai de gravir la colline, de revenir pour la tombée de la nuit, puis, le huitième jour, de commencer mon voyage de retour. Ma curiosité avait été excitée par la peur évidente que les porteurs noirs éprouvaient pour ce qui nous attendait et qui les avait poussés à déserter. Je ne pris sur moi que quelques rations légères, mais je remplis ma ceinture et mes poches de cartouches.
Le silence commençait à me porter sur les nerfs. Je n'aimais pas ça. Un ciel sans nuage — et pas un seul oiseau à l'horizon. Une herbe roussie — et pas un seul bourdonnement d'insecte ou le bruit d'un quelconque animal. Il n'y avait tout simplement aucune chose vivante dans les environs, exception faite de moi-même.
Je poursuivis tout de même. La colline n'était pas très loin. Je l'atteignis et pus la gravir avant midi. Son sommet était recouvert d'herbe et je pus apercevoir une autre colline au loin, et j'en conclus qu'une vallée devant s'étendre en contrebas. Je parcourus le sommet plat de la colline jusqu'à atteindre la pente opposée.
C'est là que je reçus un choc. Une vallée circulaire, peu profonde, s'étendait devant moi, la colline l'entourant comme un anneau. Elle était parfaitement plate, et mesurait peut-être 4 kilomètres de large, sans un seul brin d'herbe sur son sol gris sale. Et au milieu de cette vallée se dressait une curieuse structure rouge scintillant au soleil. Je n'avais jamais vu quoi que ce soit qui ressemblât à cela. Tout d'abord, je crus qu'il s'agissait d'une pyramide, puis j'aurais juré avoir vu un obélisque, et l'instant d'après je contemplais une sphère. Je me frottai les yeux et je détournai mon regard, pensant qu'il s'agissait sans doute d'un mirage, puis je regardai à nouveau au centre de la vallée. Mais la chose était toujours là, rouge, brillante et métallique, et n'ayant jamais la même forme.
Donald Wandrei, in *The Tree-Men of M'bwa*

Par-delà les Montagnes de la Lune au nord-ouest du Kenya, dans une région que les Européens n'ont pas encore explorée, s'étend une vallée que les quelques tribus Turkana qui vivent aux alentours évitent avec soin. C'est une vallée circulaire, un cratère dont l'existence remonte à des milliers d'années, voire des dizaines de milliers d'années. C'est la demeure du Grand Ancien connu sous le seul nom de Flux Rouge, qui arriva sur Terre dans un étrange appareil métallique aux formes changeantes. Ce Grand Ancien semble vouloir rester ici. Ou alors il est piégé sur Terre. Son seul compagnon est M'bwa, son serviteur zombi qui capture tous les malheureux humains qui osent s'aventurer dans la vallée. Une fois capturées, M'bwa transforme ses victimes en hommes-arbres qu'il plante afin de tenir compagnie au Flux Rouge, même s'ils ne semblent lui être d'aucune utilité particulière. Au cours des milliers d'années que le Flux Rouge et M'bwa ont passé dans la vallée, ils n'ont jamais songé à s'aventurer au-delà et n'ont pas attiré de fidèles non plus. Ce sont des entités globalement inconnues du monde. Du moins jusqu'à récemment, car les Mi-Go, les Fungi de Yuggoth qui exploitent leurs mines particulières dans les Montagnes de la Lune en Ouganda, viennent de remarquer le Flux Rouge et son appareil. Bien décidés à découvrir le fonctionnement d'un appareil aussi étrange et exotique, les Mi-Go organisèrent une expédition pour l'étudier. Malheureusement ils étaient mal préparés à ce qui les attendait. M'bwa et le Flux Rouge tuèrent plusieurs d'entre eux et chassèrent les autres. L'un des Mi-Go capturés fut conduit dans l'appareil mais son sort demeure mystérieux.
Les Mi-Go survivants ont toujours l'intention de percer les secrets du vaisseau rouge, mais ils ne veulent pas risquer de perdre d'autres frères. Ils ont volé du bétail aux tribus Turkana voisines et l'ont utilisé pour tester différentes stratégies afin de contourner M'bwa et son maître, mais sans succès. Désormais, ils désirent trouver des humains érudits et curieux prêts à faire le travail à leur place. Les investigateurs correspondent parfaitement à leurs attentes.
Cette aventure se base sur les événements et les entités décrits dans la nouvelle du Mythe de Cthulhu *The Tree-Men of M'bwa* écrite par Donald Wandrei. Le gardien pourra lire ce récit et s'en inspirer afin d'étoffer son scénario. La nouvelle *The Whisper in the Darkness* de H. P. Lovecraft décrit en détail les Fungi de Yuggoth, qui se révèlent être les principaux adversaires des investigateurs. La nouvelle *False Containment* issue de l'ouvrage *The Spiraling Worm* publiée par Chaosium fournit des informations supplémentaires sur le monde extraterrestre exploré à la fin du scénario.
Cette aventure fonctionnera mieux si les investigateurs ont déjà terminé au moins un scénario de *Secrets du Kenya* et ont une certaine connaissance pratique du Mythe de Cthulhu, car c'est une aventure potentiellement mortelle que les investigateurs n'ont guère de chance de réussir s'ils ne font pas preuve de la plus grande prudence. De lourdes pertes de Santé Mentale et de nombreuses rencontres périlleuses les attendent. Gardiens, vous êtes avertis.

Recherches

Les investigateurs souhaiteront certainement effectuer quelques recherches tant qu'ils sont en ville (à Nairobi par exemple). Chaque information ci-dessous requiert une demi-heure de recherche pour peu que l'investigateur consulte la source adéquate.

Journaux : Un article datant de plusieurs années concerne l'expédition Angley-Richards (voir *Bois Mort #2*). Si les investigateurs contactent la police bordelaise, ils ne reçoivent de réponse que s'ils ont écrit leur télégramme en français et qu'ils réussissent un test de *Langue : Français* et de *Persuasion*. La police leur répond alors (en français) que Richards n'a jamais été retrouvé et que l'affaire a été classée trois mois après sa disparition. Les investigateurs ne pourront rien tirer d'autre de cet article à moins de se rendre en France, un périple qui sort du cadre de ce scénario.

Bibliothèques : Un livre sur les tribus d'Afrique de l'Est rapporte plusieurs cas de disparition et de mutilation de bétail dans la région des Montagnes de la Lune. Ces événements se sont produits en 1915 puis de nouveau en 1921. Les tribus affectées affirmaient que leurs animaux étaient dérobés par



Bob Hardy (blanc)

44 ans, Caravanier pieux et serviable

APP	09	Prestance	45%
CON	16	Endurance	80%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	08	Connaissance	40%
INT	11	Intuition	55%
POU	08	Volonté	40%

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Magie	8
Points de Vie	13

Catégories de compétences

Connaissance	10%
Savoir-faire	25%
Sensorielle	50%
Influence	25%
Action	50%

Spécialités

Équitation 75%

Chameaux

FOR	34
CON	15
TAI	36
POU	10
DEX	13
Mvt	10
Points de Vie	26
Impact	+12

Combat

Morsure 25%, 1d6 points de dégâts

Coup de sabot 10%, 1d6+12 points de dégâts

Protection : 3 points (cuir)

des esprits malveillants au corps de lumière qui vivaient dans les montagnes. Les bergers avaient l'habitude d'empiler des Pierres Qui Chantent sur les sites des enlèvements ainsi que dans leurs villages, car ils affirmaient qu'elles blessaient les oreilles des esprits et les gardaient à l'écart.

Bibliothèques : Le peuple Turkana qui vit au lac Rudolf dans le nord du Kenya possède une légende sur une région désolée dans laquelle vit un monstre. Cette créature dévore les gens avant de les recracher sous la forme d'arbres. Les Turkana évitent cet endroit et prétendent qu'il est infesté de morts-vivants.

Archives du gouvernement kenyan : Aucun M. Cloud ne travail pour le gouvernement colonial kenyan. D'après les archives, le seul représentant du gouvernement à Wahuto est Ernest Billings. Les investigateurs réussissant un test de *Connaissance* pourront conclure que si M. Cloud n'est pas mentionné, c'est peut-être qu'il appartient au British Foreign Service. C'est bien sûr totalement faux.

Voyage jusqu'au relais commercial

Wahuto est un petit relais commercial fictif situé à environ 160 km au nord de Kisumu, en territoire Samburu. Pour rejoindre Wahuto depuis Nairobi, les investigateurs doivent prendre le train en direction de Nakuru et changer pour le train vers Kampala, en descendant à Eldoret. Depuis cette petite ville, ils doivent ensuite trouver un moyen de transport terrestre. S'ils ne se trouvent pas déjà en Afrique, les investigateurs devront faire la traversée jusqu'à Mombasa, puis utiliser le chemin de fer. Le gardien peut utiliser les chapitres précé-

M. Cloud
Relais commercial de Wahuto
c/o- Bureau de poste
Nakuru, Kenya

Cher ______________________

Bien que nous ne nous soyons jamais rencontrés, je vous connais de réputation et je m'adresse à vous car j'ai grandement besoin de votre aide dans une affaire importante qui, j'en suis sûr, correspond tout à fait à vos compétences.

Je suis un représentant du gouvernement nommé au Relais Commercial de Wahuto, à environ 150 kilomètres au nord de Kisumu dans notre colonie du Kenya, où ma tâche consiste à gérer la répartition des terres et collecter les impôts auprès des différents fermiers, mais aussi à m'assurer que la récolte d'ivoire correspond aux quotas fixés par le gouvernement. C'est un travail plutôt ennuyeux comme vous pouvez vous en douter, mais ma position m'offre quelques avantages, et l'un d'eux consiste à lire certains documents qui passent par mon bureau. Cela m'a permis d'être informé de vos exploits et de votre réputation, c'est donc pour cette raison que je me suis permis de vous contacter afin de vous demander votre aide.

Ces derniers mois, j'ai reçu plusieurs rapports sur d'étranges lumières apparaissant dans le ciel près de la rivière Turkwel à l'ouest du lac Rudolf. Dans le même temps, de nombreux rapports ont fait état de disparition de bétail chez les Turkana, les bêtes disparaissant mystérieusement au milieu de la nuit. Ces événements se sont produits à environ 120 kilomètres au nord de ce relais commercial, et j'étais alors trop pris par ma charge pour pouvoir vérifier ces rapports par moi-même. Puis ces événements ont cessé sans raison apparente, et j'ai fini par les oublier.

Mais ce n'est pas la fin de l'histoire. Il y a quelques jours, j'ai été contacté par un guerrier Turkana qui m'a confié un bien étrange objet en bois. Il était à la recherche de son bétail lorsqu'il a découvert cet objet. Il n'a pas pu même dire où exactement, mais il prétend que l'objet a un lien avec les disparitions d'animaux, sans vouloir en dire davantage. Bien sûr je ne l'ai pas cru, mais j'ai gardé l'artefact. Lorsque je l'ai de nouveau examiné quelques jours plus tard, j'ai été surpris de constater qu'il avait grandi et pris la forme du doigt que je vous ai envoyé, et que des lignes étaient même apparues pour former une empreinte digitale ! J'aimerais vous engager comme consultants, et vous demander de me rejoindre à Wahuto afin de m'aider à enquêter sur ces mystères apparemment liés. J'ai l'autorisation du gouvernement kenyan pour vous engager à votre tarif habituel, et je joins à cette lettre des billets qui vous permettront de gagner Eldoret, une petite ville sur la ligne de chemin de fer pour Kampala.

Dans l'attente de vous rencontrer afin que nous puissions résoudre ensemble ce mystère,

Je vous prie d'agréer, Monsieur, mes sentiments les meilleurs.
M. Cloud

Bois #1 – lettre de M. Cloud

L'expédition Angley-Richards connaît une fin mystérieuse et désastreuse

Reuters — Les dépouilles des membres de l'expédition Angley-Richards sont revenues aujourd'hui en Europe. On avait perdu le contact avec l'expédition il y a plusieurs mois alors qu'elle cartographiait des régions inexplorées du Congo, des Montagnes de la Lune, d'Ouganda et du Kenya.
M. Angley, originaire de Chicago, participait à l'expédition pour recueillir des spécimens destinés aux musées américains. Il est mort de la malaria avant que le navire venant de Mombasa n'ait atteint Bordeaux.
L'Anglais Daniel Richards, géologue et prospecteur originaire de Brighton, était financé par le gouvernement britannique afin de cartographier les formations géologiques et rechercher d'éventuels gisements de minerai. Il semble avoir survécu, mais on affirme qu'il aurait perdu ses deux jambes lors d'un grave accident. Il a disparu peu après son arrivée en France.
La police française enquête actuellement sur la disparition de M. Richards. Ils affirment n'avoir qu'un seul indice : un morceau de bois africain ayant étonnamment pris la forme d'un pied humain et qu'on a retrouvé dans la cabine de M. Richards.

Bois Mort #2 — Article de presse sur l'expédition Angley-Richards

dents de ce livre pour organiser quelques rencontres en chemin.
Depuis Eldoret, les investigateurs n'ont pas beaucoup d'options : ils peuvent payer leur passage dans l'une des caravanes de chameaux de l'entrepreneur local Bob Harley, acheter des chameaux et faire le voyage par eux-mêmes, ou traverser à pied les 80 km de savanes, de forêts et des jungles qui les séparent de Wahuto. Un tel trajet en chameau leur prendra 1d2+3 jours, alors qu'à pied il leur faudra 1d4+6 jours. Sans guide, il leur faudra également réussir un test d'*Orientation* chaque jour. En cas d'échec, ils se perdent et le voyage est prolongé d'une journée. Bob Hardy leur demande 1£ (4$) par personne, plus 1£ pour la nourriture si les investigateurs n'apportent pas la leur.
Quel que soit le mode de transport choisi, le voyage peut comporter des rencontres issus du Chapitre 4 « L'Intérieur Kenyan » et du Chapitre 5 « Bestiaire Africain » comme par exemple des attaques de lions, des troupeaux de buffles en pleine migration, des sables mouvants et autres dangers qui peuvent ralentir les investigateurs ou les amener à s'émerveiller devant la majesté des plaines africaines. La région est la demeure du peuple Samburu, décrit plus en détail dans le Chapitre 2 « Le Peuple Africain ».

Bob Hardy

Bob Hardy est un immigré canadien, dont la caravane d'une douzaine de chameaux assure la livraison régulière de courrier et de fournitures aux divers relais commerciaux et avant-postes du nord-ouest du Kenya. Bob est un homme aguerri aux cheveux blancs dont les épaisses lunettes portent les marques d'une longue exposition au climat africain. Se vêtements sont miteux et une vieille paire de bretelles retient son pantalon usé. Bob aime retrousser les manches de sa chemise, et il arbore en toutes circonstances un panama. Il est pondéré, méticuleux et tout ce qu'il fait suit une routine précise, y compris la préparation des repas ou l'entretien de ses chameaux. Bob adore ses bêtes, et il a donné à chacune un nom tiré de la Bible, comme Samuel, Samson, Pilate, Moïse, Ève, Jacob et Marie.
Lorsqu'il ne travaille pas, Bob réside à Kisumu. C'est également un fervent chrétien qui n'hésite pas à aider quiconque en a besoin. Il a bon cœur, parfois même un peu trop, et cela l'amène parfois à faire passer les besoins d'autrui avant le bon fonctionnement de son affaire. Il n'hésitera pas à prendre du retard dans ses livraisons pour apporter son aide à toute personne dans le besoin. Il n'accepte aucun paiement en retour, à moins que la personne n'insiste lourdement. De nature modeste, il est en très bons termes avec les Samburu ainsi que les Turkana.
Si les investigateurs interrogent Bob Hardy au sujet de M. Cloud, il leur répond que ce nom ne lui dit rien. Il ne connaît qu'Ernest Billings, qui se trouve à Wahuto depuis quatre ans. Il ajoute qu'il n'a entendu parler d'aucun changement dans le personnel stationné au relais commercial de Wahuto.

Chameaux

La caravane de Hardy compte douze chameaux. Ce ne sont pas des animaux très confortables, un investigateur passant une semaine à dos de chameau pourra automatiquement cocher sa compétence d'Équitation si c'est la première fois qu'il monte ce genre d'animaux. Voir le Chapitre 5 « Bestiaire Africain » pour plus d'informations sur ces bêtes de somme.

Le village agonisant

Vers la fin de leur voyage, les investigateurs aperçoivent un village à la proximité de la rivière Nzava. Une fumée noire s'élève des limites de la ville, et les narines des personnages sont agressées par une odeur de viande pourrie. Puis ils commencent à apercevoir des cadavres aux ventres boursouflés et envahis de mouches et d'asticots. Il y a des dizaines de cadavres d'hommes, de femmes et d'enfants. On a tenté sans succès de brûler ces dépouilles, et contempler cette scène implique une perte de 0/1d2 SAN.
Un test réussi de *Sciences humaines : Anthropologie* permet d'identifier les morts comme appartenant au peuple Samburu, alors qu'un test réussi de *Premiers soins* ou de *Médecine* suggère qu'ils sont morts de faim. Il semble évident que les corps ont été incinérés pour éviter d'attirer les prédateurs et les charognards.
Dans le village lui-même, les investigateurs

La main en bois

Le mystérieux M. Cloud affirme que l'objet qu'il a fait parvenir à l'investigateur est un doigt, mais le temps qu'il atteigne son destinataire, c'est devenu une main. S'ils passent un certain temps à l'étudier, les investigateurs découvriront cinq empreintes digitales. De petites racines poussent à l'extrémité du poignet. Un test réussi de *Sciences de la vie : Biologie* ou de *Science de la vie : Botanique* permet de conclure que l'objet n'a pas été sculpté mais a pris naturellement cette forme pendant sa croissance (cette découverte coûte 0/1d2 points de SAN). Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* ne fournit aucune information supplémentaire. La main est par elle-même inoffensive et n'a rien d'utile ou de dangereux pour la santé physique ou mentale de son possesseur. Cependant elle continue à grandir. Au bout d'une semaine, un bras commence à apparaître (ce qui coûte 0/1d2 points de SAN aux témoins). En trois semaines le bras est complet. Puis après six semaines, le bras commence à perdre son apparence humaine et à ressembler davantage à une branche. Il faudra plusieurs années, voire quelques décennies avant que l'objet ne devienne un énorme Homme-Arbre de M'bwa (voir plus loin pour la description de ces arbres).
La sève de l'arbre a les mêmes effets que la potion extraterrestre de M'bwa (décrite plus tard dans la description de ce dernier) si ce n'est que sa Virulence est de 15 au lieu de 25.

Il est possible de détruire cet arbre extraterrestre de la même façon qu'un arbre normal, le moyen le plus efficace restant la crémation. Si l'arbre est taillé et transformé en meuble, de petites branches continueront d'en sortir pendant 1d6 semaines avant qu'il ne meure. Les termites et autres insectes refusent de manger ce type de bois ou même de s'en approcher. Si les Mi-Go capturent les investigateurs, ils s'empareront de la main en bois et refuseront catégoriquement de la rendre.

découvrent une trentaine environ de survivants, pour la plupart de jeunes hommes et femmes, et un petit nombre d'enfants. Un test réussi de *Médecine* ou de *Premiers soins* permet de constater que ces gens souffrent de malnutrition sérieuse. Certains des hommes les plus forts transportent déjà les morts de la journée vers leur lieu de crémation.

Un jeune guerrier vient à la rencontre des personnages. Il a quelques bases d'anglais et se présente sous le nom de Darkaraï. Il révèle aux investigateurs que tout leur bétail a été volé il y a plus d'un mois. Ils ont épuisé leurs réserves et meurent désormais de faim. Il demande alors aux personnages de lui céder l'un de leurs chameaux. S'ils acceptent, le village aura à manger pendant quelques jours.

Darkaraï se montre reconnaissant, et explique aux personnages que tout le bétail du village a disparu en une nuit. Les villageois n'ont trouvé aucune trace indiquant que les bêtes auraient pu s'enfuir, et savent qu'aucun prédateur n'aurait pu en emporter autant en une seule nuit. Il ajoute qu'ils ne sont pas les seuls dans ce cas, et que de nombreuses tribus ont subi le même sort cette même nuit. Ils ne peuvent donc même pas faire de commerce pour survivre. Darkaraï se montre très soucieux, mais il a d'autres informations à révéler. Si un investigateur lui demande qui est responsable selon lui et réussit un test de *Persuasion*, Darkaraï surmonte sa peur et leur raconte ce qu'il a vu cette nuit-là.

« Le ciel était empli de lumières clignotantes, comme les lumières de voitures de l'homme blanc, et elles étaient de toutes les couleurs. J'en ai vu des centaines, et puis d'un seul coup je me suis évanoui. Tout le monde s'est évanoui. Le matin, nos bêtes avaient disparu. Notre sorcier-docteur, qui est mort la semaine dernière, a dit que ces créatures pouvaient être vaincues grâce à des pierres chantantes noires, qui peuvent les tenir à l'écart. »

Malheureusement, cela fait des générations que ce village et la plupart des villages de la région n'ont plus de pierres chantantes. Darkaraï sait qu'on ne peut les obtenir que dans un grand cratère circulaire où rien ne pousse, mais il ne sait pas où ce cratère se trouve. Darkaraï demande aux investigateurs s'ils savent comment empêcher ces esprits de lumière de revenir. Et si oui, accepteront-ils de les combattre pour sauver le peuple Darkaraï ?

Darkaraï et les autres survivants du village ne peuvent offrir aucune aide supplémentaire aux investigateurs, mais ils les invitent à participer au repas que le chameau abattu leur permet de faire. Quand les investigateurs se sentent prêts à poursuivre leur voyage, ils peuvent traverser la rivière sur un pont de cordes suffisamment solide pour soutenir un chameau à la fois. Ils peuvent également choisir de traverser la rivière à la nage. Wahuto n'est plus très loin, à moins d'une journée de voyage.

Le relais commercial de Wahuto

Ce bâtiment en bois délabré et situé au bord d'un promontoire surplombant une prairie parsemée d'acacias. Une pancarte délavée indique « Relais commercial de Wahuto, fondé en 1922 ». Accolé au bâtiment se trouve un collecteur d'eau qui récupère l'eau de pluie qui tombe sur le toit. (Deux Mi-Go attendent à l'intérieur).

Près du seul véritable bâtiment se dressent de nombreuses huttes indigènes, qu'un test réussi de *Science humaines : Anthropologie* permet d'identifier comme appartenant au peuple Samburu. Il ne semble y avoir aucun indigène, pas même des enfants, ce que Bob Hardy trouve très curieux. Aucune trace non plus des poulets, chèvres et autres animaux domestiques qui devraient se trouver là. Une exploration rapide du village confirme qu'il est désert depuis un certain temps déjà. Hardy en conclut que la soif ou la disparition du gibier ont conduit les indigènes à partir précipitamment.

Demandez à chaque investigateur d'effectuer un test de *Volonté* avec un malus de –20%. Ceux qui réussissent éprouvent une impression aussi étrange que désagréable au sujet du relais commercial, sans pouvoir mettre de mots dessus. Les personnages concernés peuvent tenter un nouveau test de *Volonté* : une réussite spéciale permet de percevoir que l'air, et de fait le paysage tout entier, semble vibrer d'une résonance surnaturelle. Les investigateurs ayant déjà croisé la route des Mi-Go reconnaîtront immédiatement cette sensation. Les autres devront réussir un test de *Mythe de Cthulhu*. Si un investigateur pense à poser la question et réussit un test de *Vigilance* ou de *Trouver Objet Caché*, il remarque l'absence totale de vie animale, y compris d'insectes.

M. Cloud

Peu après l'arrivée des investigateurs, un grand homme décharné sort du relais commercial. Sa peau est pâle et semble tirée sur son corps. Il porte un costume trois-pièces de bonne facture, bien trop épais pour le climat local, mais ne semble pourtant pas souffrir de la chaleur. Il se présente rapidement sous le nom de M. Cloud, et invite les personnages à rentrer afin de partager une tasse de thé.

Si Bob Hardy fait partie du groupe, il demande lui-même à M. Cloud ce qu'il est advenu d'Ernest Billings, et il obtient comme réponse que l'homme a contracté la malaria et a été transporté à Kisumu pour y être soigné. Hardy accepte cette réponse sans poser plus de questions.

Si des investigateurs méfiants souhaitent en apprendre plus au sujet de M. Cloud, laissez-les faire. Par exemple, s'ils lui demandent son prénom, il répond « Shamus », mais un test réussi de *Psychologie* suggère qu'il vient de l'inventer. Ce sera le cas pour chacune des réponses qu'il leur fera concernant son passé.

À l'intérieur du relais commercial, il fait plus frais et plus sombre. Des peaux d'animaux, de l'ivoire et d'autres biens africains destinés à la vente en Europe remplissent les moindres recoins du bâtiment. On y trouve également une grande quantité de nourriture en boîte, de matériel médical, de couverture, de bottes, de fusils et de munitions, toutes ces marchandises étant disponibles à deux ou trois fois leur prix de vente habituel. Sur la table au centre se trouve un objet impossible à identifier de la taille d'un paquet de cigarette et enveloppé dans du tissu.

M. Cloud remercie les investigateurs d'être venus le voir et commence par leur offrir une

tasse de thé. Bob (s'il est présent) accepte avec joie et explique que ce thé particulier vient de céréales poussant dans les hautes terres fertiles de la Colonie, et qu'il est très bon. Les investigateurs qui le goûtent ou commencent par le sentir lui trouveront un goût particulièrement âcre.
En vérité, ce thé contient une puissante drogue, et les investigateurs qui en boivent se retrouvent vite en grand danger. Composée de substances chimiques synthétisées par les Mi-Go, cette drogue plonge un humain dans l'inconscience pendant une longue période.

Drogue des Mi-Go

Inoculation	Orale ou Cutanée
Rapidité	Rapide (Minutes)
Virulence	24
Stade 1	Désorientation, troubles de la vision, vitesse de déplacement réduite de moitié.
Stade 2	Inconscience (15 minutes)

Avant que la drogue ne fasse effet, M. Cloud prend le temps de bavarder avec les investigateurs au sujet de sa découverte.

« C'est un mystère tout à fait déroutant, commence-t-il. Comme je vous l'ai dit, le doigt m'a été apporté par un indigène Turkana, qui prétendait qu'il s'agissait du doigt de son ancêtre changé en arbre par un esprit malveillant des prairies. Quand il a disparu je vous ai adressé ma lettre en pensant que je ne le reverrais jamais plus. Mais il est revenu, en m'apportant cette fois une oreille en bois — enfin, pas exactement. »

À ce point de la conversation, M. Cloud déplie le tissu sur la table et révèle l'oreille d'un indigène décorée de boucles et de pendants traditionnels. L'oreille semble en bois mais en la touchant, on peut se rendre compte qu'elle a la souplesse de la chair (une constatation qui coûte 1 point de SAN).

« Troublant, n'est-ce pas ? Mon indigène Turkana mais dit que c'était l'oreille de son frère qui était parti a la recherche de son bétail disparu. Il a été emporté par le démon qui l'a transformé en arbre. L'homme dit qu'il y avait d'autres hommes-arbres dans une étrange vallée circulaire près du lac Rudolf, à environ 120 km au nord d'ici. Il dit que c'est un endroit où rien ne pousse à part les arbres démons. Il prétend également y avoir vu une créature grise, un monstre sorti de l'Enfer, et a fui. Ce Turkana est venu me voir parce que je lui avais dit un jour que je l'aiderais, et aujourd'hui, mesdames et messieurs, c'est moi qui requiers votre aide afin de tenir ma promesse et aller au fond de ce mystère. »

M. Cloud propose alors de discuter de ce qu'ils risquent de rencontrer et quelles tactiques ils pourraient avoir à mettre en place. M. Cloud n'est pas ce qu'il semble être, et des investigateurs prudents feraient bien de commencer à se méfier de lui. En tant qu'agent des Mi-Go, il rencontre les investigateurs afin de déterminer s'ils sont bien le genre de personnes aptes à mener une enquête dans la Vallée du Flux Rouge pour le compte de ses maîtres. Pour faciliter le jeu, on considérera que c'est le cas. Leur plan est donc de neutraliser les investigateurs avant de leur proposer un marché, du genre qu'ils ne pourront pas refuser (comme décrit plus loin).
Si M. Cloud ne parvient pas à neutraliser les investigateurs en leur faisant boire son thé empoisonné, il tentera de leur tirer dessus en visant le bas du corps afin de ne pas endommager leurs cerveaux. Il n'hésitera pas à tuer les investigateurs car il sait que ses maîtres pourront ramener ses victimes à la vie si elles font l'affaire.
Si cela ne fonctionne pas, les Mi-Go terrés dans le réservoir tenteront d'utiliser leur compétence d'*Hypnose Mi-Go* et leur sort *Contacter un Humain* pour forcer les investigateurs à boire le thé. En cas d'échec, ils passeront à l'attaque et tenteront d'emporter les investigateurs dans les airs jusqu'à leur avant-poste secret dans les Montagnes de la Lune à environ 600 km à l'ouest. Le gardien devrait adapter le nombre de Mi-Go à celui des investigateurs. Si ces derniers sont capturés ou tués par les Mi-Go, passez à la section intitulée « Le marché ». Autrement, les investigateurs qui parviennent à échapper à la capture ont l'occasion d'inspecter plus profondément le relais commercial, avant de décider par eux-mêmes s'ils désirent explorer la Vallée du Flux Rouge.

M. Cloud (Blanc)

Ce grand homme décharné a la peau douce et sa chevelure plaquée en arrière semble collée à son crâne. Ses gestes sont précis et il ne semble ne cligner des yeux que par convention, et non par besoin. Sa peau est lisse au toucher, presque comme du caoutchouc. À l'intérieur de ce corps, M. Cloud semble être très sensible au froid, et porte toujours davantage de vêtements qu'une personne normale ne le ferait sous les tropiques.
« M. Cloud » n'est pas le véritable nom de cet homme, et son corps actuel n'est pas son corps d'origine. Son passé est si lointain et si obscur qu'ils n'a aucune importance, de même que sa véritable identité. M. Cloud a passé la majeure partie de son existence à l'intérieur des cylindres à cerveaux des Mi-Go et sur d'autres mondes étranges à travers la galaxie. Une fois habitué à la folie de sa situation, M. Cloud a découvert que la coopération avec les Mi-Go pouvait lui offrir une existence bien plus plaisante que celle d'un cerveau dans une jarre. Il a œuvré dans le monde entier et même sur d'autres planètes pour le compte des Mi-Go, chaque fois dans un corps différent. Il en sait plus sur le Mythe de Cthulhu que quiconque doté d'un minimum de raison ne souhaiterait en apprendre. Pour l'heure sa mission consiste à capturer les investigateurs afin que les Mi-Go puissent pratiquer leur chirurgie sur ces derniers. Il les conduira ensuite jusqu'à la Vallée du Flux Rouge, où les investigateurs pourront avec un peu de chance lever un peu le voile du mystère qui pèse sur le Flux Rouge.
Si les investigateurs se montrent violents, M. Cloud n'aura aucun scrupule à tirer pour tuer, mais il visera le bas du corps afin de ne pas endommager leur tête, car il sait que le cerveau des investigateurs a de la valeur pour ses maîtres. Tous leurs autres organes peuvent être reconstruits. Il n'a pas peur non plus de mourir car il sait que les Mi-Go le ressusciteront, pour peu que son cerveau soit intact. Il ne prend pas autant de précaution avec Bob



M. Cloud (blanc)

Agent des Mi-Go exalté et sournois

APP	08	Prestance	40%
CON	15	Endurance	75%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	14	Corpulence	70%
ÉDU	21	Connaissance	99%
INT	17	Intuition	85%
POU	09	Volonté	45%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	9
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Catégories de compétences

Connaissance	75%
Savoir-faire	25%
Sensorielle	50%
Influence	50
Action	25%

Spécialités

Survie	75%

Les armures des Mi-Go

Les Mi-Go armés portent pratiquement toujours une armure. Les autres ne le font que si la situation s'y prête.

Bio-armure

Lorsqu'ils doivent faire face à des situations potentiellement dangereuses, les Mi-Go endossent une sorte de filet de matière visqueuse, verte et bioluminescente. Ce harnais leur procure 8 points d'armure contre les coups, les flammes, etc. mais ne protège pas contre les attaques perforantes. Cela étant, l'anatomie extraterrestre des Mi-Go leur permet de ne subir que le minimum de dégâts de ce genre d'attaques.

Hardy toutefois, car les Mi-Go l'estiment sans importance dans leurs plans.

Si les investigateurs parviennent à maîtriser ou à tuer M. Cloud et qu'ils le fouillent, un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de déceler de fines cicatrices à l'arrière de son crâne. Au cas où les investigateurs décideraient de lui ouvrir le crâne (une opération leur infligeant une perte de 0/1D3 points de SAN), ils trouveront une étrange structure à l'arrière de son cerveau, une bande d'une substance gris-orange couverte de lignes et de courbes, et reliée à la colonne vertébrale. Cette découverte inflige une perte de 0/1d3 points de SAN. L'objet est un appareil de contrôle neural implanté par les Mi-Go, mais les investigateurs des années 1920 et 1930 n'auront aucune idée de ce dont il s'agit puisque les humains n'ont pas encore inventé les ordinateurs, qui sont ce qui se rapproche le plus du mystérieux objet.

Explorer le relais commercial

Si les investigateurs parviennent à vaincre M. Cloud et les Mi-Go, ils auront l'occasion d'inspecter davantage le relais commercial de Wahuto. Parmi les notes dans le tiroir supérieur du seul bureau se trouve une carte. C'est un croquis sommaire montrant la localisation approximative de la Vallée du Flux Rouge, à environ 130 km au nord du relais commercial. Les investigateurs n'auront aucun mal à suivre cette carte jusqu'à la position indiquée (cf. *Bois Mort #3*). Rien sur la carte ne permet aux investigateurs de deviner ce qui les attend dans cette vallée. Sous les notes se trouvent une douzaine de balles pour le revolver calibre .45 de M. Cloud ainsi qu'un registre détaillant la comptabilité du relais commercial. Un test réussi de *Bureaucratie* permet de découvrir qu'Ernest Billings s'est servi de ce registre le matin-même ! Mais Billings est mort et les Mi-Go se sont arrangés pour que personne ne retrouve jamais sa dépouille.

Si les investigateurs pensent à inspecter le réservoir d'eau, ils découvrent qu'il ne contient que quelques centimètres d'eau fétide. Elle dégage une odeur putride, et libère un petit nuage de spores fongiques si on l'agite. Un test réussi de *Sciences de la Vie : Biologie* permet de déterminer que ces spores ne sont pas originaires de la Terre. Ils viennent en fait des Mi-Go qui se sont cachés dans le réservoir. Les Mi-Go sèment ces spores derrière eux de la même façon qu'un humain laisserait des traces de boues avec ses bottes. À l'instar des Mi-Go, ces spores sont incapables de survivre sur Terre et finissent par se dissoudre au bout de 1D8 heures. Ils sont également impossibles à photographier. C'est au Gardien de décider si l'examen ou une exposition prolongée à ces spores peut avoir des effets nuisibles sur les investigateurs.

Si Bob Hardy a survécu à la rencontre avec M. Cloud sans sombrer dans une folie de longue durée et que les investigateurs l'invitent à les suivre jusqu'à la Vallée, il ne saura que choisir. Il considère cette expédition comme une folie car l'endroit ne peut être que la demeure du malin, mais ayant vu ce qu'il a vu, il a trop peur de rentrer seul chez lui. S'il finit par accepter de suivre les investigateurs, Bob ne cessera de les inciter à rebrousser chemin. S'il parvient à regagner Kisumu à la fin du scénario (en supposant qu'il soit encore en vie), Bob vendra son affaire et rentrera au Canada.

La traversée de la savane au nord jusqu'à la Vallée prend 1D4+8 jours à dos de chameau, ou 2D4+16 jours à pied. Le Gardien devrait utiliser les informations des autres chapitres de ce supplément afin d'ajouter quelques rencontres au voyage. Les investigateurs peuvent également découvrir d'autres villages Samburu et Turkana dont le bétail a également disparu et où les gens meurent de faim.

Une fois à moins de 30 km de la vallée, les investigateurs se rendent rapidement compte que plus aucune vie animale n'est visible, y compris les termites, les insectes et les oiseaux. Le silence est troublant. Si des Africains accompagnent les personnages (des guides, des porteurs ou des pisteurs par exemple), ils refuseront d'aller plus loin. Ils connaissent les légendes sur les esprits malveillants qui vivent dans la vallée et ne veulent pas risquer leur vie en y mettant les pieds.

Pendant leur voyage, les Mi-Go espionneront les investigateurs, heureux de les voir entreprendre cette quête de leur propre chef. La nuit, l'étrange vibration réapparaît, et les investigateurs l'ayant déjà rencontrée la reconnaîtront immédiatement. Autrement, il faut obtenir une réussite spéciale lors d'un test de *Volonté* pour la percevoir. Les Mi-Go ne se montreront pas tant que les investigateurs font route vers la vallée, mais si les personnages tentent de faire demi-tour et de regagner la civilisation, les Mi-Go les attaqueront une dernière fois, cette fois dans le but de les tuer afin de les empêcher de raconter ce qu'ils ont vu.



Bois Mort #3

Les Mi-Go des Montagnes

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FOR	09	12	15	11	11	09	12	14	15	11
CON	08	09	11	18	10	11	11	09	08	14
TAI	10	07	14	08	09	11	12	06	08	09
INT	13	17	17	14	18	14	09	13	14	16
POU	15	15	13	14	13	17	13	14	12	13
DEX	20	17	16	13	13	11	11	11	12	14
PV	09	08	13	13	10	11	12	08	08	12
Impact	–	–	+2	–	–	–	–	–	–	–
Pince	35%	50%	30%	40%	45%	30%	55%	40%	40%	45%

Mvt : 7 (9 en vol)
Armes : pince, 1D6 + lutte
Projecteur de brume : 55% 1D10 par round sur un humain sans protection.
Pistolet électrique : 55%, 1D10 + étourdissement ou mort (voir encadré)
Armure : la bio-armure protège contre les dégâts ordinaires (8 points d'armure) mais pas contre les armes perforantes. En revanche, les dégâts critiques sont considérés comme des dégâts normaux.
Sorts : les Mi-Go dont le POU est de 15 ou plus connaissent au moins un des sorts suivants : Lumière du Vide, Contacter un Humain, Contacter un Mi-Go.
Compétences : Perception des infrarouges 45%, Esquive 40%, Perception auditive 35%, Hypnose des Mi-Go 45%.
Perte de SAN : voir un Mi-Go coûte 0/1D6 SAN.

Les Mi-Go de la Montagne de la Lune

Cela fait des millions d'années que les Mi-Go maintiennent une petite colonie minière dans les Montagnes de la Lune et ont fondé de nombreux avant-postes sur des pics inaccessibles aux explorateurs humains. Des portails situés dans leur forteresse mènent à d'autres colonies situées notamment dans les Andes, l'Himalaya et les Appalaches. En règle générale, ils se font discrets hormis lorsqu'un incident tel que la découverte de la Vallée du Flux Rouge les amène à entrer en contact avec la société humaine.

Le marché

Les investigateurs capturés par les Mi-Go doivent faire face à un destin bien pire. Qu'ils soient inconscients ou morts, leurs corps sont emportés jusqu'à l'avant-poste des Montagnes de la Lune. Là, ils subissent une opération chirurgicale visant à réparer toutes leurs blessures et à ramener à la vie ceux d'entre eux qui auraient trépassé. Si le corps d'un investigateur a été gravement endommagé pendant la bataille, un Gardien cruel pourrait décider que les Mi-Go transfèrent cet investigateur dans le corps d'une autre personne, comme Bob Hardy ou un guerrier Samburu ou Turkana.

Si un investigateur réussit un test d'*Endurance* avec un malus de –20, il se réveille alors qu'il est allongé sur la table d'opération, mais ne gardera le souvenir de cette expérience qu'en obtenant une réussite spéciale à un test de *Volonté*. Il se trouve dans une pièce sombre dans laquelle d'étranges champignons tentaculaires pendent du plafond de basalte. Autour de lui, plusieurs Mi-Go semblent pratiquer des opérations chirurgicales sur son corps. Il peut alors constater que son abdomen est ouvert et que les Mi-Go sont en train de lui retirer l'un de ses organes. Cette vision lui inflige une perte de 1/1d10 points de SAN. Tout cela ne dure qu'une trentaine de secondes avant que l'un des Mi-Go ne plonge de nouveau l'investigateur dans l'inconscience.

Quels que soient les souvenirs que les investigateurs gardent de cet épisode, ils se réveillent le jour suivant dans leurs sacs de couchage, étendus sous un acacia. Un test réussi de *Vigilance* permet de se rendre compte du silence complet qui plane sur la région : pas un seul chant d'oiseau, pas même un bruissement d'insectes. Le soleil se lève à peine, les investigateurs souffrent de fortes migraines et leur estomac les fait terriblement souffrir (il s'agit d'une douleur intense, cf. page 99 de *L'Appel de Cthulhu*). Les maux de têtes disparaissent au bout de 1d3 heures, mais les douleurs stomacales persistent. Les investigateurs découvrent qu'ils ont tout leur équipement, à l'exception de leur armement. Leurs réserves d'eau et de nourriture ont également disparu. C'est au Gardien de déterminer si les Mi-Go ont également emporté les livres ou objets en rapport avec le Mythe que les investigateurs pouvaient avoir en leur possession.

Si les investigateurs pensent à s'examiner, ils découvrent qu'ils ont tous sur l'abdomen une cicatrice en forme de C de 20 centimètres de diamètre. Cette constatation leur coûte 1/1d2 points de SAN.

Bien qu'ils n'aient rien à boire ou à manger, les investigateurs tentant d'ingérer quoi que ce soit sont pris de violentes nausées pendant 1d6 rounds avant de recracher ce qu'ils tentaient d'avaler.

Un grand Africain à la peau d'ébène attend les personnages, vêtu d'un simple pagne. Son corps est couvert d'innombrables cicatrices rituelles, mais un test réussi de *Sciences Humaines : Anthropologie* permet de découvrir que ce genre de scarifications n'est pratiqué par aucune tribu d'Afrique Centrale ou de l'Est. Au mieux, on peut les comparer aux traditions des peuples de la Côte d'Or en Afrique de l'Ouest, à des milliers de kilomètres de l'Ouganda. Il salue les investigateurs en anglais (ou dans la langue commune à la plupart des investigateurs), les appelle par leurs noms et s'exprime aussi bien que s'il s'agissait de sa langue natale. L'homme leur explique qu'il est leur guide jusqu'à la Vallée du Flux Rouge, où ils doivent accomplir une tâche pour ses maîtres.

L'homme n'est autre que M. Cloud évidemment. Si les investigateurs ne le tuent pas immédiatement, il leur révèle qui il est et leur explique leur nouvelle situation.

Sorts et compétences des Mi-Go

Les sorts et compétences qui suivent ne sont accessibles qu'aux Mi-Go.

Contacter un Humain (sort)
Ce sort permet aux Mi-Go d'envoyer mentalement des messages ou des ordres à leurs serviteurs humains. Son incantation coûte 2 Points de Magie et il crée un lien télépathique vers un humain ayant été soumis par le passé à l'hypnose des Mi-Go. Chaque minute de contact après la première coûte 1 Point de Magie supplémentaire.

Anéantir de la Lumière (sort)
Ce sort permet de distordre l'espace et de créer un siphon aspirant les photons. Le Mi-Go doit dépenser 1 Point de Magie par mètre cube d'obscurité totale qu'il désire créer. Aucune lumière ne peut s'échapper de la zone affectée, ce qui constitue une protection visuelle efficace pour ces extraterrestres parfois fragiles. En fonction de la façon dont ce sort est préparé, l'obscurité peut prendre la forme d'un mur ou d'une sphère.

Hypnose des Mi-Go (compétence)
En mêlant certaines très hautes et très basses fréquences à son bourdonnement, le Mi-Go peut plonger le ou les humains qui l'écoutent en état de transe. Tout investigateur se tenant à moins de 12 mètres du Mi-Go doit réussir un test opposé de *Volonté* contre l'extraterrestre ou être incapable de faire quoi que ce soit d'autre qu'écouter. Le Mi-Go peut alors transmettre des pensées et des ordres à un humain en particulier via le sort Contacter un Humain.

L'armement des Mi-Go

En règle générale, un Mi-Go sur dix seulement est armé. Toutefois, les stations et autres cavernes importantes sont gardées par plusieurs dizaines de Mi-Go armés. Les Fungi de Yuggoth utilisent les deux armes légères décrites ci-dessous. La nature exacte de l'armement des forces troupes d'assaut des Mi-Go est laissée à la discrétion du Gardien.

Projecteur de brume

Cet agglomérat de tubes de métal courbes projette un cône de brume glacée d'environ 3 mètres de long. La brume ressemble à un épais brouillard, et le froid qu'elle provoque inflige 1d10 points de dégâts par round d'exposition. Des vêtements chauds réduisent de 1 point ces dégâts, alors qu'une tenue adaptée au climat arctique les réduit de 3 points. Si la cible se trouve à l'intérieur d'une voiture, les dégâts sont réduits de 4 points, mais la brume gèle le moteur (qu'il soit ou non en marche) et l'empêche de redémarrer. Le cône de brume peut être continu : les Mi-Go projettent généralement la brume pendant plusieurs rounds pour s'assurer de la mort de leurs cibles.

Un investigateur peut parvenir à deviner comment utiliser cette arme s'il réussit un test d'*Intuition* avec un malus de –20 %. Le modificateur de l'arme est de +5%. Comme la brume se déplace bien moins vite qu'une balle, un investigateur ayant déjà vu cette arme fonctionner peut esquiver le nuage en réussissant un test d'*Agilité* ou d'*Intuition* avec un malus de –20%. Cette arme peut tirer 20 fois avant d'être déchargée.

Pistolet électrique

Cette arme ressemble à un morceau de métal noir de la taille d'une poignée de porte et couvert de minuscules câbles. Les Mi-Go l'utilisent en le pressant fortement et en changeant sa résistance électrique. Une fois activée, l'arme tire une décharge d'étincelles bleuâtres qui infligent 1d10 points de dégâts à la cible. Cette décharge provoque également chez la cible de violents spasmes musculaires qui immobilisent la cible pendant un nombre de rounds égal aux dégâts subis (une fois la paralysie passée, la victime subit une douleur vive pendant un nombre de rounds équivalent). De plus, la cible doit réussir un test opposé d'*Endurance* contre 5 x les dégâts subis ou mourir instantanément d'un arrêt cardiaque.

Pour pouvoir utiliser un pistolet électrique, un humain doit réaligner les câbles de cette arme extraterrestre, ce qui nécessite un test prolongé complexe de *Métier : Électricité* (3 réussites nécessaires), chaque test prenant une dizaine de minutes. Même en cas de succès, modifier une telle arme pour l'adapter aux humains réduit fortement sa fiabilité : chaque fois qu'elle est utilisée, elle n'a que 30% de chance de fonctionner. Cette arme inflige des dégâts normaux aux Mi-Go (elle inflige des brûlures de surface à leur carapace), mais comme ils n'ont aucun système nerveux, ils sont immunisés aux autres effets de l'électricité.

« Mesdames et messieurs, tout d'abord vous devez savoir que vous êtes les nouveaux agents de mes maîtres, les Fungi de Yuggoth, que l'on appelle aussi les Mi-Go. Mes maîtres sont de grandes entités interstellaires qui occupent des milliers de mondes à travers la galaxie et ont établi des mines sur bien plus de mondes encore, y compris cette planète. Ils s'intéressent à bien des choses, comme la flore et la faune de votre monde et en particulier les êtres humains, mais ils gardent également un œil sur les autres visiteurs interstellaires.

Au sommet de cette colline, poursuit-il en pointant du doigt un petit relief, se trouve la Vallée du Flux Rouge. L'entité extraterrestre qui y vit est un Grand Ancien, qui a réussi à échapper à la vigilance de mes maîtres jusqu'à récemment. Il est à l'origine des arbres humains que je vous ai déjà montrés. Mes maîtres ont largement étudié les arbres et la sève qui les produit, et nous n'avons plus rien à en apprendre. Désormais, nous nous intéressons au vaisseau qui a amené le Flux Rouge sur cette planète il y a si longtemps.

Mes maîtres veulent que vous voyagiez jusqu'à cette vallée, que vous vous introduisiez à bord de l'appareil et que vous le rapportiez afin que mes maîtres puissent l'étudier. En retour, vous conserverez la vie et vous retrouverez la liberté, de la même façon que j'ai ma liberté. »

Les investigateurs auront probablement des questions. Ils se demandent certainement comment les Mi-Go peuvent être sûrs de leur loyauté. M. Cloud leur explique alors que les Mi-Go leur ont retiré leurs estomacs. À court terme, les investigateurs pourront vivre normalement, mais au bout d'un certain temps ils auront besoin de nourriture, et surtout d'eau. Ils n'ont donc que quelques jours pour accomplir leur mission. M. Cloud pense cependant que cela ne leur prendra pas plus de quelques heures. Il les avertit également que s'ils tentent de le tuer, ils n'auront plus aucun moyen de contacter les Mi-Go et mourront rapidement de soif.

Une fois M. Cloud convaincu que les investigateurs vont bien accomplir leur tâche, il les mène à travers les buissons jusqu'à l'endroit où il a dissimulé leurs armes. Si les personnages n'avaient pas de machettes, ils trouveront également plusieurs épées en fer à côté de leur équipement. S'ils interrogent M. Cloud au sujet de ces lames, ce dernier leur répond qu'elles doivent leur permettre de s'occuper des gardiens.

Les investigateurs doivent se rendre à l'évidence : ils n'ont pas le choix. M. Cloud ne les accompagnera pas à moins d'y être contraint par la force.

M. Cloud

Bien que son cerveau n'ait pas changé, M. Cloud a endossé un nouveau corps pour aider les investigateurs dans leur exploration de la Vallée du Flux Rouge. Il ressemble à un Ashanti d'Afrique de l'Ouest, même si ses cicatrices et décorations rituelles sont approximatives. Sa peau est étonnamment chaude et sèche, et ses déplacements sont raides mais précis. Lorsqu'il parle, il a exactement la même voix que le M. Cloud du relais commercial, mais avec un accent légèrement différent. Il est ici pour expliquer les conditions du marché que les Mi-Go offrent aux investigateurs, mais il ne fera rien pour gêner ou blesser ces derniers. Par contre, si les investigateurs tentent de le neutraliser ou de le tuer, il fera de son mieux pour se défendre, tout en les prévenant que sa mort provoquera leur perte, car sans lui ils n'ont aucun moyen de contacter les Mi-Go. Il n'a pas peur de la mort car il sait que ses maîtres ont les moyens de le ramener à la vie, en supposant bien sûr que les investigateurs n'endommagent pas son cerveau.

Introduire des investigateurs africains

Si vous faites jouer ce scénario à des investigateurs africains, les Mi-Go utilisent une tactique différente pour les recruter, mais ont tout de même recours au même M. Cloud, qui sera la personne avec laquelle ils devront traiter.

Les investigateurs sont rassemblés par Bemoko, le sorcier-docteur de leur village. Récemment, les Mi-Go l'ont enlevé pendant la nuit sans que personne ne s'en aperçoive. Ils ont placé son cerveau dans l'un de leurs étranges cylindres brillants et l'ont remplacé par celui de M. Cloud. Sous cette nouvelle apparence, M. Cloud explique aux investigateurs qu'un être étrange vit dans les terres silencieuses, et qu'ils ont été choisis par les anciens de la tribu pour enquêter et avec un peu de chance vaincre les esprits malveillants.

Bemoko accompagne alors les investigateurs loin du village avant de leur montrer la main et l'oreille en bois. Après leur avoir laissé le temps d'échafauder des plans, il leur offre des racines spéciales qu'ils pourront mâcher afin de recevoir la force de combattre ce mal. Les étranges vibrations des Mi-Go et les curieuses manières de Bemoko devraient pousser les investigateurs à ne pas lui faire confiance. Les racines qu'il leur donne ont le même effet que le thé drogué présenté dans la description du relais commercial de Wahuto. De même, les Mi-Go auront recours à la même stratégie que précédemment décrit si les investigateurs ne tombent pas dans leur piège. Si les personnages parviennent à vaincre Bemoko, ils trouveront sur lui une carte (cf. *Bois Mort #3*). À partir du moment où les Mi-Go capturent les investigateurs, l'aventure se déroule comme indiqué.

Le bétail massacré

La Vallée du Flux Rouge se trouve à environ 500 mètres. Comme les investigateurs s'approchent, les plantes se font plus rares jusqu'à disparaître complètement. Il n'y a aucun animal (pas même un insecte) à plusieurs kilomètres à la ronde. Une odeur putride accueille les personnages, qui découvrent des milliers de têtes de bétail massacrées qui jonchent les flancs de la colline. Étrangement, les carcasses ne se sont guère décomposées, mais sont émaciées car leur sang et autres fluides corporels ont été drainés et se sont

évaporés depuis plus d'un mois. Cette vision coûte aux investigateurs 0/1d6 points de SAN, ne serait-ce qu'à cause du nombre incroyable de dépouilles.

Il s'agit évidemment du bétail volé par les Mi-Go. Ces derniers ont essayé de faire charger les bêtes afin de submerger M'bwa et le Flux Rouge. Malheureusement ce plan n'a pas fonctionné, car le Flux Rouge a rapidement éliminé les animaux, et les bêtes restantes ont été déchiquetées par M'bwa ou se sont piétinées mutuellement en tentant d'échapper au massacre. Aucune n'a survécu. Ces bêtes ne sont d'aucune utilité au Flux Rouge, qui a demandé à M'bwa de s'en débarrasser en dehors de la vallée.

La Vallée du Flux Rouge

Au sommet de la colline s'étend une vallée circulaire d'environ 3 kilomètres de diamètres et formant un anneau. La colline fait environ 15 mètres de haut. Au centre du cercle, la vallée est parfaitement plate et recouverte d'un sol grisâtre dénué de toute végétation, à l'exception d'une rangée d'arbres de tailles diverses. L'attention des investigateurs est rapidement attirée par une étrange forme métallique rouge au centre de la vallée. Elle change constamment de forme, passant d'un obélisque à un cube, un diamant, un œuf, une sphère, une pyramide, et ainsi de suite. Chaque forme ne dure que quelques secondes. Les investigateurs peuvent voir plusieurs formes simultanément. La vue de cet appareil coûte 1/1D3 points de SAN.

Les investigateurs peuvent également contempler une rangée d'arbres entourant l'appareil. Ce sont les Hommes-Arbres de M'bwa, gardiens silencieux et immobiles, certains atteignant une hauteur de 12 mètres. Ils ont une apparence étrangement humanoïde. Ces créatures étaient autrefois des humains, qui ont été transformés par M'bwa pour servir les plans indicibles de son maître. Dans les premiers stades de la transformation, des caractéristiques humaines sont encore visibles (notamment des yeux). Certains hommes-arbres sont encore doués de parole, bien que la démence les submerge le plus souvent, ce qui rend leurs propos difficiles à saisir. Les humains restent en vie pour l'éternité, même si c'est dans la folie, à l'intérieur des hommes-arbres. Voir les Hommes-Arbres de M'bwa coûte 1/1D6 points de SAN.

Si le Gardien le désire, l'un de ces arbres pourrait être une relation d'un investigateur ayant disparu il y a un certain temps. Il pourrait par exemple s'agir d'un compagnon disparu pendant que les investigateurs étaient en ville. Cette personne se révèle être un arbre récent, et bien que la majeure partie de sa peau se soit changée en écorce et que ses mains, ses épaules et sa tête se soient couvertes de branches, ses yeux sont encore vivants et il est encore possible de distinguer ses traits. Il se peut même qu'il reconnaisse les investigateurs et implore leur aide, ce qui provoquera chez ces derniers une perte de 1/1D6 points de SAN. Il est impossible de sauver cette victime.

Les deux arbres les plus petits et les plus jeunes semblent avoir été abattus récemment. Un autre arbre semble avoir été coupé il y a plusieurs années : ce sont les restes des jambes de Daniel Richards, suite au sauvetage mené par son co-expéditionnaire Charles Angley. Cet arbre paraît avoir été taillé dans la précipitation.

La souche suivante paraît récente (moins d'une semaine). Les outils utilisés pour abattre cet arbre ont laissé une entaille horizontale et parfaitement plate. Il s'agissait d'un guerrier Turkana que les Mi-Go ont amené à M'bwa afin de voir comment il s'y prenait pour créer les arbres. Une semaine après avoir subi l'horrible transformation, un Mi-Go est venu et l'a coupé afin de l'emporter. C'est de cet homme que M. Cloud tenait le doigt et l'oreille en bois qui continuent de pousser.

La vallée, les Hommes-Arbres et le vaisseau extraterrestre sont protégés par M'bwa, un serviteur mort-vivant du Flux Rouge. Quelques minutes après l'arrivée des investigateurs, il passe à l'attaque. S'il réussit à les capturer, il essaiera de les garder en vie dans le but de les transformer en arbres. Les armes à feu et autres armes perforantes ne font aucun dégât à cette créature, et les investigateurs devraient rapidement comprendre pourquoi ils ont reçu des machettes. S'ils parviennent à tailler M'bwa en pièces, les investigateurs pourront profiter d'un certain répit, car le Flux Rouge s'avance et commence à réparer son serviteur et à le ramener à la vie, ce qui lui prend 1d10 rounds. Pendant ce temps, les investigateurs peuvent courir jusqu'au vaisseau. S'ils parviennent à réduire la créature en morceaux trop petits pour être reconstruite, le Flux Rouge tue l'un des investigateurs (choisi au hasard) et passe 1D10 rounds à transformer sa victime en un nouveau serviteur aux caractéristiques identiques à celles de M'bwa. La vision de M'bwa coûte 1/1d8 points de SAN, alors que celle du Flux Rouge contre 1/1D20 points de SAN.

Si les investigateurs sont venus explorer la vallée de leur propre chef, ils voient exactement ce qui est décrit plus haut. Toutefois, lorsqu'ils tentent de fuir, les Mi-Go apparaissent avec la ferme intention de les massacrer et de faire main basse sur tous les artefacts qu'ils auraient pu découvrir.



M. Cloud (noir)

Agent des Mi-Go exalté et sournois

APP	11	Prestance	55%
CON	16	Endurance	80%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	16	Puissance	80%
TAI	15	Corpulence	75%
ÉDU	21	Connaissance	99%
INT	17	Intuition	85%
POU	09	Volonté	45%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	9
Points de Vie	16
Santé Mentale	00

Catégories de compétences

Connaissance	75%
Savoir-faire	25%
Sensorielle	50 %
Influence	50%
Action	25%

Spécialités

Survie	75%

Homme-Arbre

Race Inférieure de Serviteurs

L'arbre le plus à gauche se dressait tel un géant maladroit à plus de trente mètres de hauteur, alors que l'arbre sur la droite ressemblait davantage à un homme ordinaire. Entre eux deux, les autres arbres étaient de taille progressive. Ils ne paraissaient avoir ni branches, ni feuilles — juste un membre pendant de chaque côté, et un morceau de bois arrondi là où aurait dû se trouver la tête… car le plus petit des arbres me regardait avec les yeux d'un homme vivant ! Ses bras pendaient mollement. Les autres arbres devenaient de plus en plus grands jusqu'à celui tout à fait à gauche, qui n'avait rien d'humain à l'exception de ses membres énormes, chacun terminé par cinq branches noueuses ressemblant à des doigts.

Donald Wandrei, in *The Tree-Men of M'bwa*

Les hommes-arbres de M'bwa sont des gardiens immobiles et silencieux. Ce sont des arbres d'âge et de taille variables, mais à l'apparence étrangement humanoïde. Ces êtres étaient autrefois humains. Ils furent transformés en étranges hommes-arbres par M'bwa pour servir les volontés indicibles de son maître extraterrestre, le Dieu du Flux Rouge. Aux premiers stades de la transformation, de nombreux traits humains demeurent visibles, et notamment les yeux. Certains hommes-arbres récemment transformés sont encore capables de parler, même si la folie les submerge le plus souvent et rend leurs propos incompréhensibles. L'esprit humain des victimes demeure en vie à jamais à l'intérieur de l'homme-arbre. Les hommes-arbres traversent quatre stades différents. Les jambes de la victime s'enracinent immédiatement dans le sol, et elle se retrouve piégée. Puis, au fil des siècles, le sérum change la victime en un horrible homme-arbre aux proportions impressionnantes. Si elle est secourue pendant les premiers jours de la transformation, la victime a une chance d'échapper à se funeste destin, mais elle portera à jamais les stigmates de sa rencontre avec le Flux Rouge, sous la forme d'une peau rugueuse comme de l'écorce ou d'excroissances semblables à des racines. Au bout de quelques semaines, le processus de transformation est irréversible. Pour pouvoir déplacer un homme-arbre, il faut le déraciner ou lui scier les jambes, ce qui lui inflige 2D6 points de dégâts. Une fois le sérum ingéré par la victime, la transformation devient irréversible au bout d'une semaine.

Le premier stade commence dès l'ingestion du sérum végétal de M'bwa. Le deuxième commence au bout de 25 ans. Le troisième commence au bout de 50 ans, et le dernier au bout d'un siècle. L'homme-arbre ressemble d'abord à un homme à la peau d'écorce et aux membres raides. La transformation est progressive, et au final, toute ressemblance avec l'ancienne forme humaine a disparu.

Attaque : Durant les trois premiers stades de la transformation, les hommes-arbres sont capables d'attaquer à l'aide de leurs membres en forme de branches. Lors du dernier stade toutefois, ils sont totalement immobiles.

Les Hommes-Arbres, Âmes Torturées *

	Stade 1	Stade 2	Stade 3	Stade 4
FOR	+1D6 / 14	+2D6 / 21	+2D6 / 28	+2D6 / 35
CON	+2D6 / 17-18	+1D6 / 21	+1D3 / 23	+1D3 / 25
TAI	+1D2 / 14-15	+3D6 / 25	+4D6 / 39	+5D6 / 56-57
INT	— / 13	–1D6 / 9-10	–1D6 / 6	0 / 0
POU	+1D3 / 12-13	+1D3 / 14-15	+1D3 / 16-17	+1D3 / 18-19
DEX	–1D6 / 7	–1D6 / 3-4	0 / 0	0 / 0
APP	–1D6 / 7	–1D6 / 3-4	— / —	— / —
SAN	–25%	–50%	-75%	0
Mvt	0	0	0	0
PV	16	23	31	40–41
Impact	+1D4	+2D6	+3D6	—
Armure	2	4	6	8
Perte de SAN	0/1D3	0/1D4	0/1D4+2	1/1D6

* Dans chaque colonne de ce tableau, la première valeur indique l'évolution par rapport au stade précédent, alors que la deuxième valeur correspond à la caractéristique moyenne à ce stade.

M'bwa

Entité Unique (Serviteur Inférieur du Dieu du Flux Rouge)

Un horrible vieux noir fripé au visage aussi pâteux que le sol gris et au regard vide… Il fut sur moi en un instant. Il était froid, ses yeux étaient aussi morts que ceux d'un cadavre… Il n'émit pas un seul son, et à aucun moment une lueur d'intelligence n'éclaira son regard funèbre. Il se déplaçait sans vie, sans âme, raide et aussi froid que la glace, mais sa force était terrifiante. »

Donald Wandrei, in *The Tree-Men of M'bwa*

M'bwa est le serviteur zombi du Dieu extraterrestre sans nom du Flux Rouge. La légende affirme que M'bwa fut le premier humain à découvrir la vallée désolée du dieu sans nom en Afrique Centrale, et qu'il est son serviteur mort-vivant depuis des siècles.

La seule tâche de M'bwa consiste à veiller sur son maître extraterrestre et son étrange engin, et il attaque automatiquement toute personne qui s'en approche de trop près. M'bwa se déplace étonnamment vite, et il bondit sur les intrus sans avertissement.

Bien qu'il soit capable d'infliger de sérieux dégâts à ses victimes, l'objectif de M'bwa est de les neutraliser afin de pouvoir leur injecter dans la gorge l'étrange sérum végétal de son maître. Une fois qu'il a neutralisé tous les intrus, M'bwa va chercher le sérum dans l'engin extraterrestre et force ses victimes à le boire. Ces dernières doivent alors réussir un test opposé de POU contre le poison extraterrestre, qui a une Virulence de 25. En cas d'échec, la victime commence à se transformer en homme-arbre.

Le Dieu du Flux Rouge

Grand Ancien

Une étrange plainte suraiguë s'éleva derrière moi… Le Flux Rouge était maintenant immobile, et de ses entrailles sortit la liche titanesque qui hante mes cauchemars, avec ses lambeaux de chair vaporeuses et ses tendons noirâtres qui fouettaient l'air alors qu'elle s'élevait dans les cieux.

Donald Wandrei, in *The Tree-Men of M'bwa*

Cet obscur Grand Ancien est arrivé sur Terre à bord d'un engin extra-dimensionnel de métal rouge polymorphe avant même l'avènement des Romains. L'appareil ne semble pas capable de quitter la Terre, et l'être sans nom est sans doute piégé sur cette planète.

L'étrange extraterrestre et son vaisseau demeurent au centre d'une vallée désolée et morte d'Afrique Centrale, au-delà des Montagnes de la Lune. Le sol de cette vallée est gris et stérile, et rien n'y pousse à l'exception d'une rangée d'arbres étranges entourant l'engin de métal rouge.
Toute personne approchant l'engin extraterrestre est immédiatement attaquée par M'bwa, le serviteur zombi du Grand Ancien. Les étranges hommes-arbres n'offrent aucune résistance aux étrangers. Le Grand Ancien n'apparaît que si son serviteur zombi est détruit – et même alors, il se contente de réparer M'bwa et de le ramener à la vie, ou bien de créer un nouveau zombi à partir d'un investigateur. Toute victime transformée en serviteur du Grand Ancien est perdue à jamais. La créature sans nom ne combat que si elle n'a aucun autre choix. Son toucher corrupteur provoque une mort instantanée à moins que la victime ne remporte un test de *Volonté* avec un malus de –20 %. Même en cas de succès, la victime subit une diminution permanente de 1 point de Constitution. Plutôt que de la tuer, la créature peut choisir de verser de force dans la gorge de sa victime un étrange liquide destiné à la transformer en homme-arbre (le liquide fonctionne comme un poison et a une Virulence de 25). Une fois qu'il a ranimé son zombi ou qu'il en a créé un nouveau, le Grand Ancien retourne dans son engin extraterrestre.

Culte & Adoration

Cette entité sans nom n'a ni culte, ni fidèles. Il crée des serviteurs zombis immortels et des hommes-arbres pour mener à bien ses mystérieux projets.

Perte de SAN : 2/1D20

Le monde du Flux Rouge

Cet étrange vaisseau métallique aux formes changeantes est en réalité un portail entre deux mondes et deux dimensions. Les investigateurs s'aperçoivent que ses formes en perpétuelle transformation sont de plus en plus dérangeantes à mesure qu'ils s'en approchent. En arrivant à 3 mètres de l'engin, les investigateurs traversent sans s'en rendre compte la barrière invisible qui l'entoure et se retrouve dans un monde extraterrestre.
L'appareil demeure au même endroit par rapport aux investigateurs et continue de passer par des centaines de formes différentes, mais il est désormais d'un vert métallique. Au lieu de la vallée circulaire, les personnages contemplent un étrange monde extraterrestre de roche noire semblable à du quartz parcourue de veines de cristaux ressemblants à des diamants mais de couleur verte. Des lacs et des rivières d'un liquide noir et bouillonnant parcourent ce paysage jusqu'à l'horizon. Au nord se dresse une chaîne de montagnes aussi effilées que des aiguilles. Au sud apparaît une mer de sable dont les dunes s'étendent à l'infini, alors qu'à l'est et à l'ouest s'ouvrent de vastes cavernes aux profondeurs insondables. L'air a un arrière-goût métallique et possède une forte odeur d'ammoniaque.
Lorsqu'ils contemplent ce monde pour la première fois, les investigateurs perdent 1/1d8 points de SAN. Ils se rendent également compte qu'ils ont perdu 1D6 Points de Magie en empruntant le Portail (à noter que s'ils avaient utilisé le sort Portail pour se rendre sur ce monde lointain, ils auraient consommé 17 Points de Magie, mais l'appareil du Grand Ancien fournit la majeure partie de l'énergie nécessaire au transfert).
Si les investigateurs s'approchent de l'appareil et le touchent, ils se retrouvent de nouveau dans la Vallée du Grand Flux et perdent à nouveau 1d6 Points de Magie. Si les investigateurs font plusieurs fois l'aller-retour entre les deux mondes, ils vont rapidement tomber à court de Points de Magie. Un investigateur dont les Points de Magie tombent à 0 dans cette situation disparaît à jamais.
Si les investigateurs choisissent de rester sur place, ils vont avoir l'occasion de découvrir certains des secrets de ce monde. Toutefois, ils n'ont guère de temps avant que le Flux Rouge (qui apparaît vert sur ce monde) ne devine où ils sont passés et se lance à leur poursuite. Ils n'ont donc pas beaucoup de temps pour décider de ce qu'ils vont faire.

La Plaine de Sable

Traverser la Plaine de Sable peut s'avérer déconcertant. Alors qu'un investigateur aura l'impression de n'y avoir passé que quelques instants, un autre sera persuadé d'avoir marché plusieurs heures.

Les Rocs d'Obsidienne

Deux champs de rochers escarpés s'étendent à l'est et à l'ouest de la Plaine de Sable. Ils sont formés de monolithes aux arêtes tranchantes ayant fusionné pour constituer un véritable labyrinthe. Pour pouvoir trouver son chemin, il faut réussir un test d'*Orientation* ou d'*Intuition*, test qu'il faut renouveler toutes les heures.
Dans l'un de ces champs, les investigateurs pourront découvrir le cadavre d'un Mi-Go. Contrairement à ce qui se produit sur Terre, la dépouille de cette créature ne s'est pas dissoute. Plusieurs de ses membres ont toutefois été arrachés, des entailles couvrent son corps segmentés, et une partie de sa tête a été écrasée. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* (ou une réussite spéciale en *Médecine* ou en *Sciences de la Vie : Biologie*) permet de deviner que la créature est morte de graves blessures probablement infligées par M'bwa. S'il s'agit de la première rencontre des investigateurs avec un Mi-Go, il leur en coûte 0/1d3 points de SAN.
Si les personnages rapportent tout ou partie de la dépouille aux Mi-Go sur Terre, ces derniers seront aussi satisfaits que s'il s'agissait d'un artefact, car les propriétés dimensionnelles de ce monde ont altéré le corps de leur congénère à un niveau moléculaire.

La Plaine de Verre

Il y a longtemps, cette région faisait partie de la Plaine de Sable, mais elle a été soumise à une chaleur intense et transformée en un champ de verre noir. Les investigateurs dénués de chaussures devront réussir un test d'*Agilité*



M'bwa

Entité Unique (Serviteur Inférieur du Dieu du Flux Rouge)

CON	33	Endurance	99%
DEX	18	Agilité	90%
FOR	27	Puissance	99%
TAI	11	Corpulence	55%
INT	—	Intuition	—
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	+3
Points de Magie	13
Points de Vie	22
Santé Mentale	00

Combat

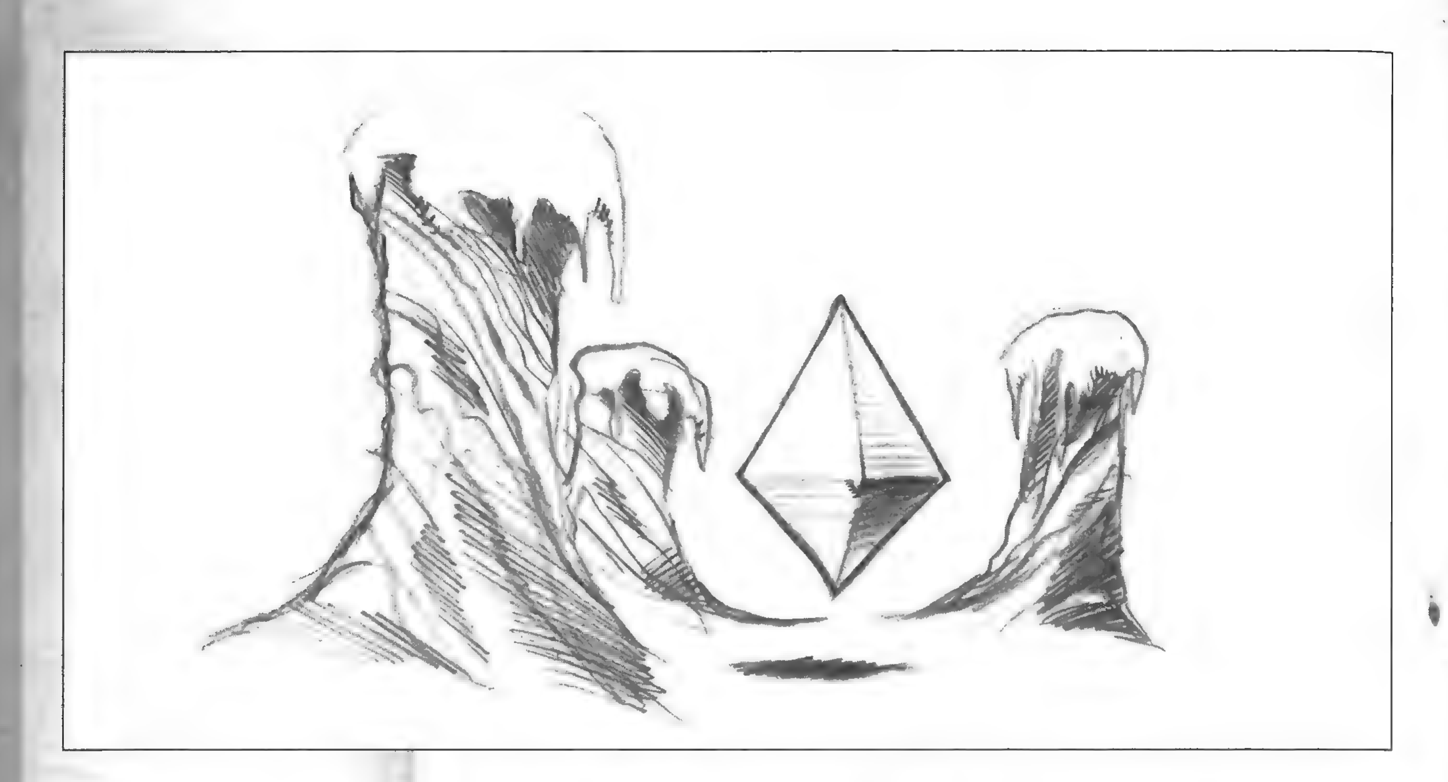
Lutte	45%
Griffe	45%, 1D6+3

Compétences

Esquive	75%
Se cacher	90%

Armure : aucune, mais les armes perforantes ne lui font aucun mal, et les dégâts des autres armes sont réduits de moitié.

Perte de SAN : voir M'bwa coûte 1/1D8 SAN.



ou s'entailler les pieds, ce qui réduit de moitié leur vitesse de déplacement. S'ils inspectent la région, un test réussi de *Trouver Objet Caché* leur permettra de découvrir un petit tas de 1D3 pierres noires. Ce sont les Pierres Qui Chantent mentionnées plus haut dans le scénario.

Les Pierres Qui Chantent s'avèrent être des défenses particulièrement efficaces contre les Mi-Go. Elles vibrent à différentes fréquences dans de multiples dimensions. La plupart ne sont pas perceptibles aux humains mais le sont aux Mi-Go, et ces vibrations sont très douloureuses pour ces derniers. En termes humains, on pourrait comparer ce bruit au crissement d'une craie sur un tableau noir. En termes de jeu, les Mi-Go voient leurs compétences réduites de moitié et leur temps d'action doublé tant qu'ils sont à moins de 100 mètres d'une Pierre Qui Chante. Malgré ces propriétés très déplaisantes, les Mi-Go accepteront des Pierres Qui Chantent en échange des estomacs des investigateurs.

S'ils poursuivent leurs investigations et réussissent un test de *Trouver Objet Caché,* les personnages trouveront un texte gravé dans le verre par un explorateur inconnu ayant parcouru ce monde il y a longtemps. Écrit en anglais, le message est le suivant : « NE REGARDEZ PAS DANS LA FOSSE ! ». Une flèche surmontant cette phrase pointe la Fosse de la Chose Multiple. Les investigateurs sont avertis.

Les Bassins Noirs

La surface de ces vastes bassins noirs et circulaires est parfaitement immobile et ne fait aucune vague, même lorsqu'on jette un objet dans l'étrange liquide qui les compose. Ils ne renvoient l'image que de la matière vivante. Les investigateurs qui se regardent à la surface d'un bassin se voient entièrement nus, ce qui leur coûte 0/1 point de SAN. Si les investigateurs font preuve de curiosité, d'autres surprises les attendent.

S'ils passent un certain temps à observer leur reflet dans un bassin, ils verront leur véritable corps se désagréger progressivement. Leur peau disparaît tout d'abord, puis leurs muscles, leurs veines, leurs nerfs, leur système lymphatique, et enfin leur squelette. Dans le même temps, tous les objets qu'ils portent sur eux, y compris leurs vêtements et leurs estomacs artificiels, tombent au sol. C'est alors qu'une silhouette en formation émerge du bassin. Le squelette apparaît en premier, suivi des veines, des muscles et enfin de la peau jusqu'à ce que chaque investigateur ait été reconstitué. Leur estomac d'origine est revenu, ainsi que toutes les cicatrices, brûlures et autres amputations qu'ils pouvaient avoir. L'investigateur se retrouve nu, mais ses vêtements et autres possessions se trouvent à ses pieds. Tout investigateur subissant cette transformation perd 3/1D20 points de SAN. Ceux qui se contentent d'observer le processus perdent 1/1D6 points de SAN.

Le processus n'est toutefois pas parfait. Chaque victime de la transformation doit effectuer un test de *Volonté*. En cas d'échec, ils sont mal formés : une hanche à l'envers, un cœur absent, des poumons à l'extérieur de la cage thoracique ou encore des intestins serrés autour de la gorge. Quelle que soit la nature de la malformation, elle est mortelle à très court terme, et les investigateurs ne peuvent rien faire pour sauver la victime.

Les investigateurs reconstitués correctement ne sont pas tirés d'affaire pour autant. À partir de cet instant, si jamais l'investigateur rate un test de Volonté, son corps se désagrège et en quelques minutes, il est réduit à un horrible amas de veines, muscles, organes et lambeaux de peau. Les Mi-Go se montreront très intéressés par un échantillon du liquide contenu par les bassins noirs.

La Fosse de Gravité

Cette fosse de plusieurs kilomètres de large et d'environ 300 mètres de profondeur s'ouvre sur le ciel ! À mi-hauteur flottent des milliers d'objets, essentiellement des pierres et des

éclats de verre. Mais on peut également apercevoir d'autres objets intéressants. Il est possible de descendre le long de la paroi en réussissant un test d'*Athlétisme*, mais un échec signifie que l'investigateur tombe dans la fosse, pour réapparaître pendant un moment dans un autre monde, semblable à celui-ci mais inversé. Puis il tombe de nouveau, encore et encore, jusqu'à se retrouver au point d'équilibre au milieu de la fosse, où il se met à flotter. La gravité est neutre à cet endroit. Toute personne tombant dans la fosse doit réussir un test d'*Athéltisme* pour éviter d'entrer en collision avec un rocher flottant (ce qui inflige 1d6 points de dégâts).

Les investigateurs piégés au centre de la fosse découvrent rapidement qu'ils peuvent « nager » (par un test d'Athlétisme) dans l'air afin d'atteindre la bordure rocheuse. S'ils en profitent pour chercher des objets intéressants, ils devront également réussir un test de *Trouver Objet Caché* par demi-heure de recherche. En cas de réussite, ils trouvent l'un des objets dessous (lancez 1D6 pour déterminer lequel) :

- Des fragments du squelette d'une créature vaguement humanoïde qui est tombée dans la fosse il y a longtemps et n'a pas réussi à s'échapper. Un test réussi en *Mythe de Cthulhu* permet d'identifier les restes comme ceux d'une goule.
- De longs cylindres de métal en forme de télescopes, mais montrant à l'observateur ce qu'il était en train de faire quelques minutes plus tôt.
- Une Pierre Qui Chante, identique à celles trouvées dans la Plaine de Verre.
- Un cristal projetant une lueur verdâtre, et qui génère 1D10 Points de Magie par jour. On peut l'utiliser lors de l'incantation des sorts.
- Une flasque de poche portant les initiales D. R. et contenant encore un peu de whisky. Elle appartenait à Daniel Richard, qui l'avait encore sur lui quand il a été capturé par M'bwa. Elle a fini par atterrir ici. Les Mi-Go ne montreront aucun intérêt pour cette flasque.
- Une pierre portant le fossile d'une créature vermiforme et segmentée et dotée d'yeux et de bouches à des endroits où il ne devrait pas y en avoir.

Si le Gardien est d'humeur cruel, il peut décider que la découverte de chacun de ces étranges objets implique une perte de 0/1D3 points de SAN.

La Fosse de la Chose Multiple

Si le Gardien estime que les investigateurs ont suffisamment de difficultés comme cela, il peut décider que cette fosse est vide. Autrement, elle contient un océan de chair, de fourrure, d'yeux, de bouches, de bois, d'écailles, de tentacules et des échantillons de toute matière organique imaginable. C'est la Chose Multiple, un Dieu extérieur qui voyage à travers les dimensions par des portails magiques et dévore les mondes. Elle a assimilé toute vie sur cette planète il y a des millénaires, et attend désormais l'ouverture d'un nouveau portail afin d'aller dévorer d'autres mondes.

En s'approchant de la fosse, les investigateurs peuvent de temps en temps apercevoir un tentacule ou une excroissance de chair se dresser vers le ciel. Cette expérience coûte 0/1D4 points de SAN. Un test réussi d'*Intuition* permet de deviner que, quelle que soit la nature de ce qui occupe la fosse, c'est gigantesque. Si les investigateurs se rapprochent tout de même, ils aperçoivent la mer de matière organique qui constitue la Chose Multiple, ce qui leur coûte 6/1D100 points de SAN. S'ils demeurent plus de quelques minutes au la limite de la fosse, des pseudopodes s'éten-

Les estomacs amovibles des Mi-Go

Les estomacs rendus aux investigateurs sont des créations artificielles. Une fois altérés par les Mi-Go, les nouveaux estomacs se composent en partie de tissus humains tirés des anciens estomacs, et en partie d'appareils artificiels recouverts d'un film plastique. Ils sont secs, lisses au toucher et sont équipés d'une valve à chaque extrémité. Tout investigateur ayant perdu son estomac et voyant les valves pour la première fois subit une perte de 1/1D3 points de SAN. Toute pression exercée sur l'une des valves expulse tout le contenu de l'estomac. M. Cloud et les Mi-Go n'offrent aucune explication sur la façon dont les estomacs doivent être introduits dans le ventre des investigateurs.

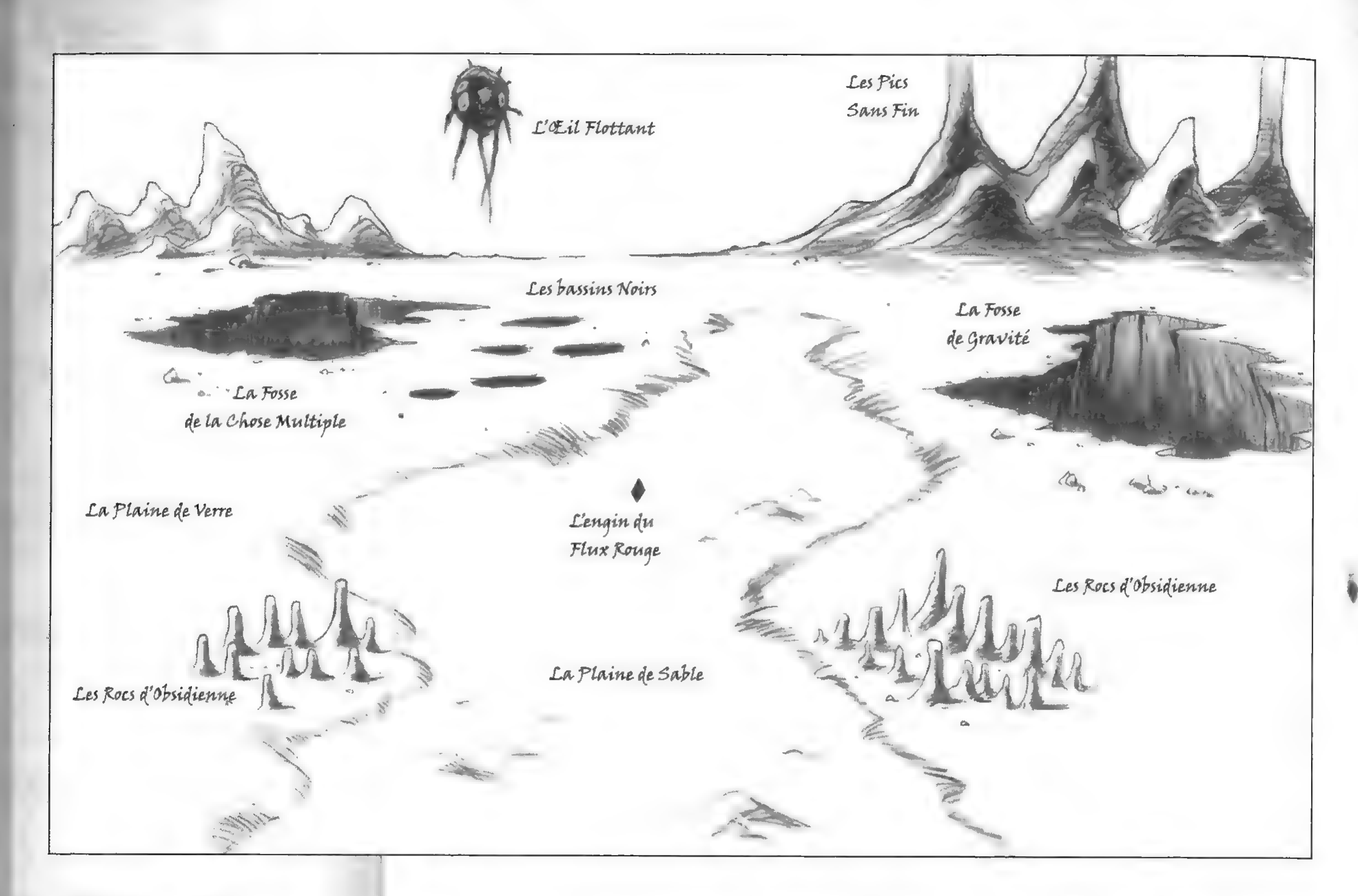
Les investigateurs devraient examiner de nouveau la cicatrice en forme de C sur leur abdomen. Si l'un d'eux presse le côté gauche et réussi un test d'*Agilité* ou d'*Intuition* avec un malus de –20%, un pan de peau se relève (un phénomène indolore qui ne provoque ni saignement, ni traumatisme), révélant une cavité. Un film transparent similaire à celui qui enveloppe les estomacs artificiels protège ses autres organes internes. Il découvre également deux valves pouvant se connecter à l'organe synthétique. Cette découverte provoque une perte de 1/1d6 points de SAN. L'implantation de l'estomac dans l'abdomen est chose facile. Le fonctionnement exact de l'estomac et le traitement des excréments est laissé à l'imagination délirante du Gardien.

Un investigateur peut choisir de retirer son estomac à tout moment. Tant que l'organe est absent, l'investigateur est incapable de manger ou de boire et risque de mourir de faim ou de soif (cf. page 99 de L'Appel de Cthulhu).

Les investigateurs inventifs trouveront certainement toutes sortes d'utilités à un estomac détachable. Il est possible de dissimuler des petits objets (y compris des armes) dans l'abdomen vide, ce qui leur permettra de leurrer les douanes. Les poisons ingérés peuvent également être éjectés rapidement et sans danger avant qu'ils n'aient d'effets dommageables.

À court terme, ces estomacs fonctionnent normalement. À long terme toutefois, leur conception et leur composition extraterrestres auront des effets nuisibles sur leurs propriétaires, et dans la plupart des cas cela finira par les tuer. Au bout d'un certain temps, la peau des investigateurs devient grise et flasque, et ils perdent chaque mois 1D3–1 points de Constitution jusqu'à mourir. Chaque mois, ils ont également 5% de chance que quelque chose d'horrible ne se produise. Cette chance augmente de 5% chaque fois que l'estomac est retiré et replacé. Lancez 1d6 pour déterminer ce qui se produit.

- L'estomac cesse de fonctionner pendant 1d3 jours, puis se remet à fonctionner normalement comme si rien ne s'était passé.
- L'investigateur découvre qu'il est incapable de boire ou de manger. Quand il inspecte son estomac, un gros ver segmenté de couleur violette d'environ 30 centimètres de long en sort. La créature est dotée d'une bouche pleine de dents aussi fines que des aiguilles et elle s'en sert pour attaquer (10% de chance, 1d3 points de dégâts). La créature a 1 point de vie et elle est vulnérable à toutes les formes d'attaques. La vision de ce ver coûte 0/1D3 points de SAN à l'investigateur dont elle occupait l'estomac.
- La peau de l'investigateur se couvre de 1D20 bubons, et il doit réussir un test de *Volonté* chaque jour pour ne pas se gratter. Au bout de 1d6 jours (ou s'il se gratte), les bubons explosent et libèrent des spores dans l'air. Ces spores meurent au bout de 1D10 minutes. Chaque bubon qui explose inflige 1 point de dégâts à l'investigateur souffrant. On peut les brûler ou les retirer par la chirurgie.
- L'estomac de l'investigateur se met à gonfler. Si sa masse grisâtre et spongieuse n'est pas retirée avant 1D4 jours, l'estomac éclate, ce qui provoque la mort de son propriétaire.
- L'estomac ne fonctionne plus correctement. L'investigateur peut manger et digérer sa nourriture, mais il ne peut pas l'évacuer. 1D6 minutes après avoir mangé, l'investigateur vomit ce qu'il a ingéré. La perte mensuelle de Constitution passe à 1d6–1.
- L'estomac cesse totalement de fonctionner. À moins qu'il ne puisse en obtenir un nouveau (en utilisant le sort Contacter un Mi-Go et en marchandant avec les extraterrestres, par exemple), l'investigateur meurt en quelques jours.



La Chose Multiple

FOR	250	Puissance	99%
CON	250	Endurance	99%
TAI	250	Corpulence	99%
INT	35	Intuition	99%
POU	75	Volonté	99%
DEX	25	Agilité	99%

Mouv 4
PV 250
Impact non applicable

Armes : contact 95%, test opposé de Volonté ou absorption immédiate de la victime (qui ajoute alors la FOR, la CON et la TAI de la cible à ses propres valeurs).
Pseudopode 95%, 10D6.

Armure : variable, toutes les attaquent qui l'atteignent voient leurs dégâts réduits de 1D10 points d'armure.

Sorts : tous ceux que le Gardien désire.

Perte de SAN : Voir la Chose Multiple coûte 5/1D100 SAN.

dent vers eux afin de les dévorer. Il n'y a rien ici dont les investigateurs puissent tirer parti.

La Chose Multiple

Dieu Extérieur

Vermiforme, chaotique et d'une taille titanesque, cela rampait sur le sol du désert comme un asticot obèse, sa peau maladive prête à exploser. Des milliers de visages, de bras, de jambes, de griffes, de branches d'arbres, d'herbes, d'ossements et toutes les innombrables autres formes biologiques qu'il avait absorbées s'agitaient dans sa masse grotesque. Il était si gros en cette fin d'après-midi que son ombre écrasait les deux hommes et la femme qui venaient d'arrêter leur jeep… Dans le ciel, des hélicoptères Black Hawks déchargeaient leurs mitrailleuses sans faire le moindre mal à la Chose Multiple. Leur cible était si grosse qu'elle semblait impossible à manquer, et pourtant elle parvenait toujours à les devancer. Les contorsions et oscillations de sa masse faisaient que les balles sifflaient autour d'elle et la traversaient par des « trous » et des « fentes » qui se matérialisaient dans la créature. Elle savait quelle allait être la trajectoire des balles bien avant qu'elles ne fussent tirées… En réaction, un pseudopode prit forme, mélange de sang, d'écorce, de chair et de dents, qui abattit l'un des Black Hawks. Lorsque l'engin s'écrasa au sol, l'impact fut si violent qu'il n'en resta qu'une coquille aplatie dans le désert vide.

David Conyers, in *False Containment*

Cette entité extraterrestre est un Dieu Extérieur qui s'étend comme une peste à travers l'univers. Elle pénètre les mondes lorsque des portails particuliers s'ouvrent sur l'une de ses dimensions. Quand ce Dieu Extérieur s'avance, il absorbe toute matière organique vivante et l'intègre à sa gigantesque masse vermiforme. La Chose Multiple peut consumer un monde entier si on ne l'arrête pas. Cette créature a failli détruire l'un des mondes de la Grande Race de Yith. Comme la Chose Multiple existe en dehors de l'espace et du temps, les Ythiens ne pouvaient pas toujours observer le passé et l'avenir pour prédire son arrivée.

Attaques : Étant donné que la Chose Multiple existe dans des dimensions au-delà de l'espace et de temps, elle peut percevoir les menaces bien avant qu'elles n'apparaissent, ce qui explique sa phénoménale compétence d'*Esquive*. Toutefois, elle ne peut percevoir et esquiver qu'un certain nombre d'attaques par round : chaque attaque réduit sa compétence d'*Esquive* de 5% pour les prochaines attaques (95% contre la première attaque, 90% contre la deuxième, 85% contre la troisième, etc.) Les attaques de la Chose Multiple obéissent au même principe, les chances de toucher étant chaque fois réduites de 5%.
Quand la Chose Multiple touche un organisme, ce dernier doit effectuer un test opposé de *Volonté* contre le Grand Ancien. Si la Chose Multiple l'emporte, elle absorbe l'organisme et l'ajoute à sa protomatière. Les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs sont immunisés à cette attaque.
La Chose Multiple peut également percevoir ce qu'une personne va faire dans l'avenir, et ses sens peuvent traverser ses vêtements et ses chairs afin de voir les objets dissimulés, ce qui lui permet de déterminer rapidement lequel de ses adversaires constitue la plus grande menace.
Une Chose Multiple apprend des souvenirs qu'elle absorbe.

Croissance : La Chose Multiple commence sa croissance à partir d'un organisme simple tel qu'un humain, dont elle a les caractéris-

tiques. Au fur et à mesure qu'elle absorbe d'autres organismes, ses valeurs de FOR, CON et TAI augmente, alors que son INT, sa DEX et son POU demeurent fixes. Les caractéristiques présentées ci-contre correspondent à une créature de taille moyenne après une journée de croissance.

Culte & Adoration
Cette entité n'a ni culte, ni fidèles.

Les Pics Sans Fin

La lointaine chaîne de montagnes se compose de trois pics si grands que les investigateurs ne peuvent pas en voir le sommet. Ils sont plutôt faciles à escalader, mais le temps s'y écoule différemment selon qu'on grimpe ou qu'on descend. Une minute d'ascension correspond à dix minutes de descente, une heure d'ascension équivaut à dix heures de descente, et ainsi de suite. Lorsqu'ils se rendent compte de ce phénomène, les investigateurs perdent 0/1D3 points de SAN.

L'Œil Flottant

Cette étrange planète suspendue dans le ciel est couverte de cratères qui semblent être d'énormes yeux posant leur regard sur ce monde. Si un investigateur passe un peu trop de temps à la contempler, elle se met à cligner des yeux, ce qui inflige à l'observateur une perte de 1/1D6 points de SAN. Au bout d'un moment, elle plonge derrière l'horizon, mais elle ne disparaît pas pour la nuit : elle flotte en l'air devant les montagnes. Les investigateurs comprendront alors que ce n'est pas une lune mais une énorme créature de ce monde, ce qui pourrait causer une autre perte de SAN si le Gardien se sent d'humeur cruelle. Quoi qu'il en soit, elle est inaccessible et inoffensive.

L'engin du Flux Rouge

Tôt ou tard, les investigateurs devront retourner dans la vallée, ce qu'ils peuvent faire en marchant vers l'engin polymorphe. De l'autre côté les attend M'bwa, si les investigateurs ne l'ont pas déjà vaincu… ou le Flux Rouge, si le Grand Ancien n'a pas pu reconstituer son serviteur. Toutefois, l'une ou l'autre créature cessera la poursuite si les investigateurs parviennent à atteindre l'autre versant de la colline entourant la vallée.

L'échange

S'ils parviennent à s'échapper de la Vallée du Flux Rouge, et en supposant qu'ils travaillent pour les Mi-Go, les investigateurs sont contactés par M. Cloud. Il leur demande de décrire précisément ce qu'ils ont vu dans la vallée, et de faire un rapport minutieux des moindres détails. S'ils se sont emparés d'objets de valeur sur le monde du Flux rouge, M. Cloud exige qu'ils lui soient immédiatement remis. En cas de refus, M. Cloud n'insistera pas pour le moment. Une fois satisfait du récit des personnages, M. Cloud leur demande de vider leurs armes puis de les abandonner sur place. Il prend soin de vérifier qu'aucun investigateur ne dissimule d'arme (il sait exactement ce que les Mi-Go ont laissé aux investigateurs comme matériel). Finalement, M. Cloud demande aux investigateurs de le suivre à environ 150 mètres.

Une fois que le groupe est à distance raisonnable des armes, plusieurs Mi-Go descendent du ciel (un Mi-Go de plus qu'il n'y a d'investigateurs). Voir les Mi-Go coûte 1/1D6 points de SAN. Tous les Mi-Go à une exception près portent un petit cylindre, semblable aux cylindres à cerveaux, mais deux fois plus petit. Tous sont armés et portent une armure.

Les Mi-Go sont prêts à échanger les estomacs des investigateurs contre les objets de valeur qu'ils ont récupérés dans l'étrange engin, mais rien d'autre ne les intéresse. Si les investiga-



teurs n'ont aucun objet à proposer les Mi-Go s'en vont, laissant les investigateurs à une mort lente mais certaine. Sinon ils ouvrent les cylindres et tendent les estomacs aux investigateurs, mais sans leur proposer de les opérer. C'est aux investigateurs de trouver comment replacer leurs estomacs dans leurs abdomens. Une fois les négociations terminées, les Mi-Go s'envolent en emportant les objets récupérés ainsi que M. Cloud. Ils laissent la vie sauve aux investigateurs, car ils envisagent de les réutiliser comme agents à une date ultérieure. C'est au Gardien de décider quels sont les plans des Mi-Go au regard de leurs récentes découvertes.

Si les investigateurs n'ont pas été capturés par les Mi-Go et ont exploré la vallée de leur propre chef, les Mi-Go décident de les attaquer dès qu'ils s'éloignent de la vallée afin de faire main basse sur tout ce qu'ils ont3 pu trouver. Les Mi-Go n'attaquent qu'une seule fois, car si les investigateurs sont lourdement armés, ils ne veulent pas subir davantage de pertes.

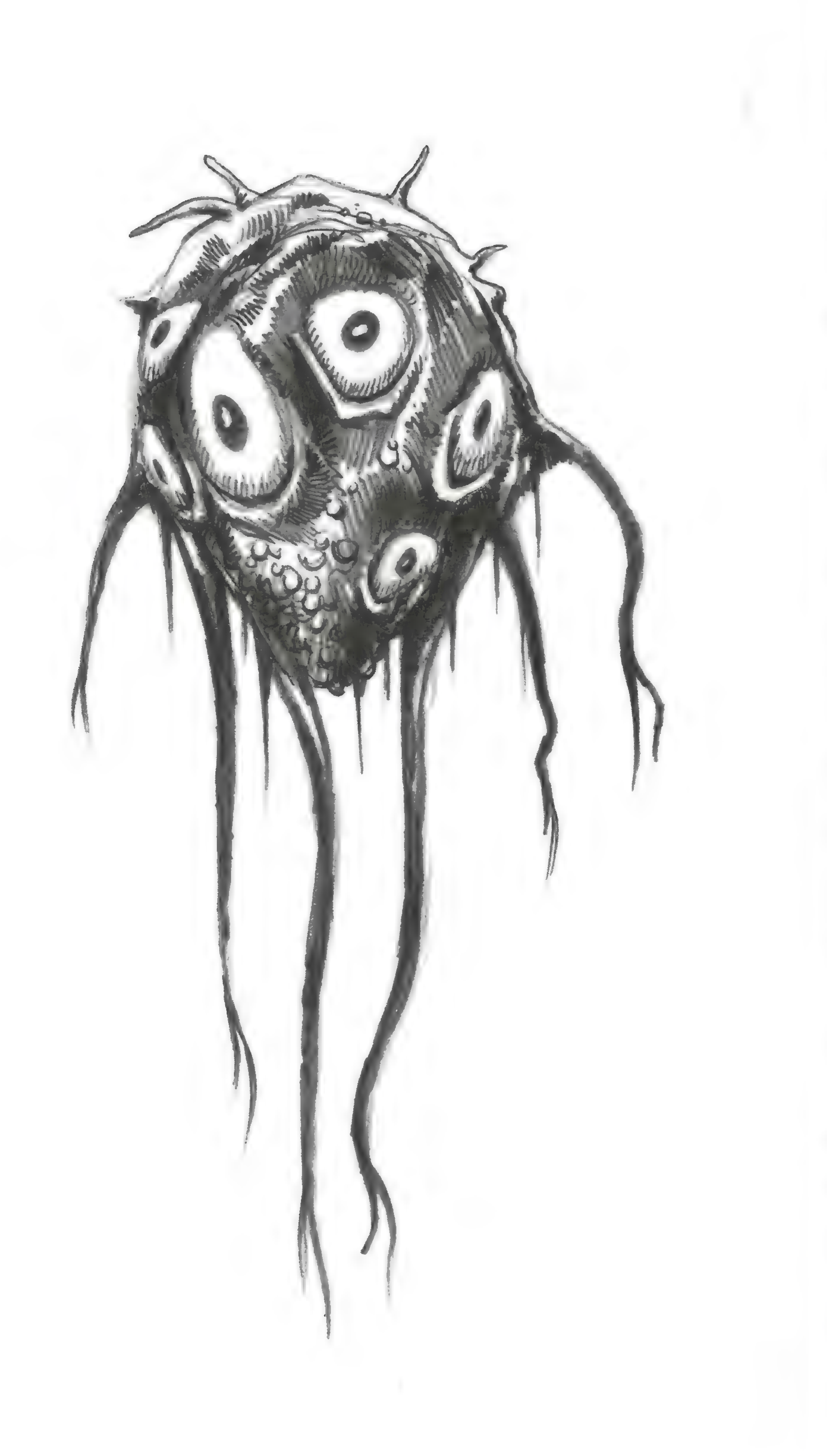
Conclusion

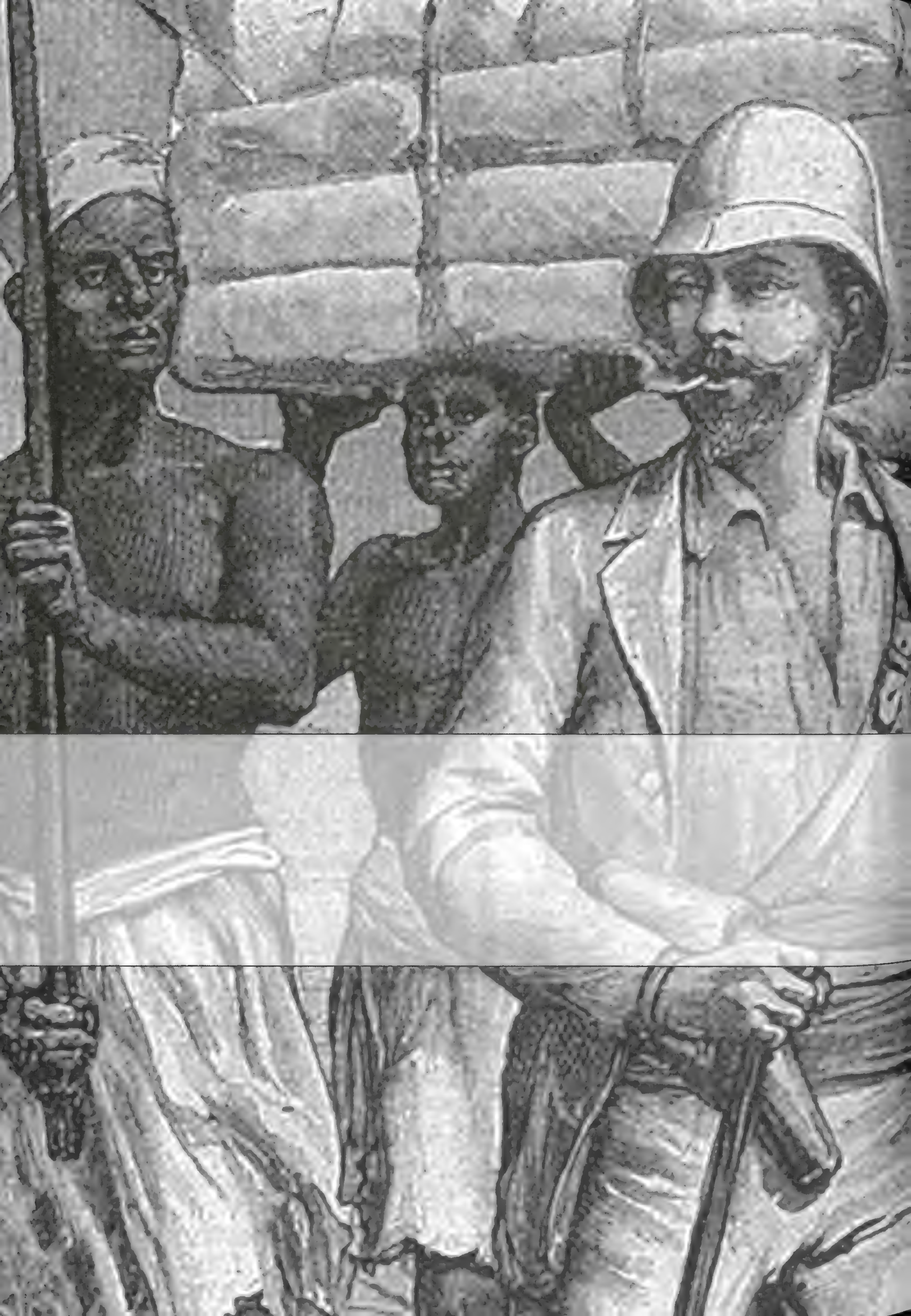
Les investigateurs qui pénètrent dans la Vallée du Flux Rouge et parviennent à s'en échapper vivants regagnent 1D10 points de SAN, moins 1 point pour chaque investigateur ou compagnon abattu par M'bwa, disparu dans le monde extraterrestre ou anéanti par le Flux Rouge. Si les investigateurs récupèrent leurs estomacs, ils regagnent 1D8 points de SAN supplémentaires, mais pourraient bien découvrir plus tard qu'ils sont désormais les agents involontaires de ces extraterrestres. Vaincre M. Cloud permet de recouvrer 1D6 points de SAN supplémentaires.

Il n'y a pas grand-chose que les investigateurs puissent faire pour vaincre le Flux Rouge de façon permanente, mais s'ils parviennent d'une manière ou d'une autre à détruire tous les Hommes-Arbres, ils repousseront les plans de ce dieu de plusieurs millénaires, quoi que ces plans puissent être. Les investigateurs conscients de ce fait regagneront 1D10 points de SAN supplémentaires.

Il faudra plusieurs jours aux investigateurs pour regagner la civilisation. S'ils se dirigent vers le sud, ils finiront par atteindre la ligne de chemin de fer Mombasa-Ouganda. De là, il leur sera facile de rentrer chez eux. Encore une fois, le gardien pourra se référer aux chapitres 4 et 5 de cet ouvrage s'il souhaite intégrer des rencontres et embûches supplémentaires au périple des investigateurs survivants.







Annexes



Annexe A

Chronologie de l'Afrique de l'Est Britannique

Les histoires du Kenya, de l'Ouganda et du Protectorat du Tanganyika sont entremêlées. Cette chronologie présente les dates pertinentes pour les trois pays.

1414 Une flotte chinoise arrive en Afrique de l'Est, repartant avec une girafe qui est offerte à l'Empereur.

1498 Le marchand portugais Vasco de Gama explore la côte est de l'Afrique et visite Mombasa et Malindi.

1503 Les Portugais prennent le contrôle de Zanzibar et de la côte d'Afrique de l'Est.

1587 Mombasa est envahi par des cannibales zimba, qui dévorent les habitants.

1594 Les Portugais construisent le fort Jésus à Mombasa.

1696 Début du siège du fort Jésus par la flotte arabe.

1698 Les Portugais sont chassés de Mombasa par les Arabes d'Oman.

1729 Les Portugais sont définitivement chassés d'Afrique de l'Est par la dynastie Busaïdi d'Oman.

1832 La dynastie omanaise Busaidi déplace le siège de son gouvernement sur l'île de Zanzibar.

1837 La dynastie omanaise Muzrui prend Mombasa aux Busaidi.

1841 Les représentants du gouvernement britannique deviennent des conseillers influents auprès du sultan de Zanzibar.

1844 Johann Ludwig Krapf fonde une mission à proximité de Mombasa.

1845 Les premiers esclavagistes arabes arrivent en Ouganda.

1848 Johann Rebmann, employé par la Church Missionary Society, voit le sommet du Kilimanjaro. Johann Ludwig Krapf, un collègue de Rebmann, est le premier Européen à voir le mont Kenya.

1857 Les explorateurs britanniques Richard Francis Burton et Hanning Speke conduisent une expédition financée par la Royal Geographic Society en Afrique centrale, à la recherche du Nil. Ils sont les premiers Européens à voir le lac Tanganyika.

1858 Speke est le premier Européen à voir le lac Victoria, qu'il baptise en l'honneur de la reine d'Angleterre.

1860 Speke retourne au lac Victoria accompagné de l'explorateur James Augustus Grant.

1862 Speke et Grant sont les premiers explorateurs européens à rencontrer les Buganda d'Ouganda. Speke atteint la source du Nil blanc aux chutes de Ripon, sur la rive nord du lac Victoria.

1862 L'ouverture du canal de Suez relie la mer Méditerranée et l'océan Indien pour la première fois de l'histoire humaine.

1873 Après de fortes pressions britannique, le sultan Barghash de Zanzibar accepte de mettre un terme au commerce d'esclaves en Afrique de l'Est.

1875 Henry Morton Stanley rencontre le kabaka (roi) Mutesa Ier du royaume buganda, puis explore la région entourant le lac Victoria.

1877 Les premiers missionnaires protestants britanniques arrivent dans le royaume buganda et commencent à convertir les Africains à la religion chrétienne.

1879 Les premiers missionnaires catholiques arrivent dans le royaume buganda et commencent à convertir les Africains à leur vision de la religion chrétienne.

1883 À partir de Mombasa, Joseph Thomson et James Martin atteignent le lac Victoria après avoir traversé sains et saufs les hauts plateaux, terres des Masaïs.

1884 Le kabaka Mutesa Ier meurt. Lui succède le kabaka Mwanga, qui persécute immédiatement les missionnaires, dont il a peur.

1887 Les Britanniques et les Allemands s'entendent sur une division de l'Afrique de l'Est, laissant aux premiers le Kenya et aux second l'Afrique de l'Est allemande (la Tanzanie). La Grande-Bretagne prend le contrôle administratif de Mombasa.

1888 Une charte royale protège la Compagnie impériale britannique d'Afrique de l'Est, fondée par William Mackinnon pour développer le commerce dans le continent.

1889 Le colon allemand Carl Peters signe un traité d'amitié avec les Buganda. Henry Morton visite le lac Edwards et le baptise en l'honneur du Prince de Galles de l'époque, Edward VII.

1890 Mutesa reprend le contrôle du royaume buganda, mais beaucoup de ses chefs, maintenant chrétiens, font sécession et coupent le royaume en deux. Les Britanniques et l'Allemagne signent un traité donnant à la Grande-Bretagne la propriété de ce qui deviendra plus tard l'Ouganda. Frederick Lugard, un agent de la Compagnie britannique

d'Afrique de l'Est, arrive en Ouganda avec un détachement de troupes. Il fonde un fort à l'endroit qui deviendra Kampala. Les Britanniques prennent le contrôle du Protectorat de Zanzibar et de l'île voisine de Pemba.

1892 Avec l'aide des Buganda protestants, Lugard défait les séparatistes buganda catholiques.

1893 Fondation de la ville européenne d'Entebbe, située sur la rive nord du lac Victoria.

1894 L'Ouganda devient officiellement un protectorat du gouvernement britannique, dirigée depuis Entebbe.

1895 Les difficultés financières de la Compagnie impériale britannique d'Afrique de l'Est l'oblige à se transformer, devenant le Protectorat d'Afrique de l'Est. La construction de la ligne de chemin de fer entre Mombasa et Kisumu débute. Plus de 32 000 travailleurs indépendants du Gujarat et du Punjab sont amenés au Kenya pour participer à la construction.

1896 Les Britanniques lancent des expéditions militaires contre les Kikuyu et les Akamba afin d'asseoir leur autorité coloniale. Les premiers colons britanniques arrivent au fort Smith, à proximité de ce qui deviendra plus tard Nairobi.

1898 Hugh Chomondeley, plus connu sous le nom de Lord Delamere, explore le Kenya. Des lions surnommés l'Ombre et les Ténèbres tuent des douzaines d'Indiens travaillant sur le chemin de fer ougandais avant d'être tués par J. H. Paterson.

1899 Nairobi est fondé sur un trou d'eau des hauts plateaux kényans, à mi-chemin entre Mombasa et Kisumu.

1900 Un accord signé entre les Britanniques et les Buganda offre au royaume une autonomie considérable, transformant leur règne en une monarchie constitutionnelle protestante contrôlée. Deux réserves de chasses sont fondées au Kenya. Le Club turfiste d'Afrique de l'Est organise sa première réunion et course de mules.

1901 Le chemin de fer ougandais atteint Kisumu sur le lac Victoria. La majorité des Indiens ayant travaillé à sa construction restent au Kenya et en Ouganda, où ils montent des commerces. Jinja est fondé en tant que comptoir en Ouganda. Le premier hôtel ouvre à Nairobi.

1902 La Province orientale d'Ouganda devient le Protectorat d'Afrique de l'Est britannique (Kenya) pour des raisons administratives. Les colons d'Afrique de l'Est arrivent en grand nombre, souvent des fils d'aristocrates. On récolte les premières plantations de thé. L'*African Standard* est fondé à Mombasa par l'homme d'affaire indien A.M. Jeevanjee.

1903 La colonisation à grande échelle des fermiers britanniques dans les hauts plateaux kényans ronge les terres des Kikuyu, des Masaïs et d'autres tribus. Le secrétaire colonial britannique présente une option de colonisation au mouvement sioniste visant à la création d'un état juif en Ouganda sous protectorat britannique, mais l'idée finit par être rejetée.

1904 La culture commerciale du coton commence en Ouganda. Le premier salon agricole se tient dans les jardins Jeevanjee à Nairobi.

1905 Nairobi remplace Mombasa comme capitale du Protectorat d'Afrique de l'Est britannique après que les colons eurent refusé d'être administrés depuis la côte. L'administration de la colonie ougandaise est fondée. Le colonel Richard Meinertzhagen et les King's African Rifles massacrent des centaines de Kikuyu et de Nandi.

1906 Les Britanniques établissent un département du gibier à Nairobi avec le but express d'attirer les chasseurs européens.

1907 Le conseil législatif d'Afrique de l'Est britannique est fondé avec deux membres représentant les colons et deux membres du gouvernement.

1910 Les britanniques chassent les Masaï des hauts plateaux kenyans pour bénéficier aux intérêts des fermiers européens. L'*African Standard* devient un quotidien, change son nom en l'*East African Standard*, passe sous contrôle britannique et déménage à Nairobi.

1912 Lord Delamere fonde une économie kenyane plus fiable en établissant les fermes à culture mixte.

1913 Le Country Club de Muthaig ouvre pour le jour de l'an.

1914 La future romancière Karen Blixen arrive au Kenya où elle épouse son mari, le baron Bror von Blixen-Finecke. Ensemble, ils fondent une plantation de café près de Nairobi. La Grande Guerre voit deux tiers des colons kenyans blancs prendre les armes pour combattre les Allemands sur leurs colonies africaines, laissant leurs femmes seules gérer les fermes.

1915 Conscription dans les forces armées kenyanes pour tous les hommes âgés de 18 à 45 ans.

1916 Les King's African Rifles, commandés par le général Jan Christian Smuts vainc les forces allemandes en Afrique de l'Est allemande, puis occupe la colonie.

1917 La conscription dans les forces armées s'étend au Protectorat de l'Ouganda.

1918 Daudi Chwa devient le nouveau kabaka d'Ouganda. La structure politique masaï, fondée sur les chefs, est abolie par les autorités britanniques.

1919 Fin de la Grande Guerre, remportée par les forces alliées au prix de 100 000 vies d'Africains de l'Est. Un programme du gouvernement britannique promeut l'installation de colons en Afrique de l'Est pour les vétérans de la Première Guerre mondiale, augmentant de façon importante le nombre de colons. L'Afrique de l'Est allemande devient une colonie britannique, renommée le Tanganyika.

1920 Le café et le sucre deviennent des cultures d'exportation importantes en Ouganda. Les Britanniques commencent à sérieusement réduire l'indépendance

du royaume ougandais. Le Protectorat d'Afrique de l'Est britannique est renommé la Colonie du Kenya. Une bande côtière nommée le Protectorat de l'Association de Chasse du Kenya est formée pour réduire le nombre d'Européens tuant la faune africaine.

1921 Le conseil législatif du protectorat ougandais est établi à Entebbe, uniquement avec des membres européens. Johnstone Kamau arrive pour la première fois à Nairobi, où il fonde l'East Africa Association. Harry Thuku fonde la Young Kikuyu Association. La monnaie indienne utilisée jusque-là au Kenya est remplacée par la livre britannique.

1922 Harry Thuku est arrêté par les Britanniques et retenu au commissariat central de Nairobi. Les Africains protestent devant le bâtiment, résultant en la mort de presque une centaine d'Africains sous les balles de la police.

1923 La « déclaration du Devonshire » du gouvernement britannique donne la vision officiel d'un besoin de développement des intérêts africains. Le troisième congrès panafricain se tenant à Londres et à Lisbonne n'arrive pas à faire entendre son appel pour que cesse la domination des majorités noires par une minorité blanche au Kenya, en Rhodésie et en Afrique du Sud.

1924 Johnstone Kamau devient secrétaire général de la Kikuyu Central Association.

1926 La rive ouest du lac Turkana est intégré aux frontières de la Colonie du Kenya. Alan Cobham de Imperial Airways est le premier homme à voler de Londres au Cap et retour en passant par le Kenya. Des plantations commerciales de thé s'établissent sur les hauts plateaux.

1927 Des représentants élus des Arabes et des Asiatiques (Indiens) entrent dans le conseil législatif de la Colonie du Kenya, mais ce droit est toujours refusé aux Africains. Le quatrième congrès panafricain, tenu à New York, adopte des résolutions similaires à celles du troisième congrès, sans plus de succès.

1928 Kamau devient secrétaire général de la Kikuyu Central Association et éditeur du pamphlet hebdomadaire, Muigwithania, centré sur les problèmes sociaux des Kikuyu. Des nuées de criquets dévastent les récoltes et les pâtures de toute l'Afrique de l'Est et ce pour les six années suivantes.

1929 Kamau se rend à Londres, Moscou et Berlin pour plaider la cause des Kikuyu et exiger un meilleur traitement.

1930 Harry Thuku est relâché par les Britanniques à la condition qu'il coopère avec les autorités coloniales. Il est perçu comme un collaborateur par ses anciens alliés kikuyu. Kamau revient à Londres pour construire la fédération panafricaine, visant à l'indépendance de l'Afrique. Recrudescence importante des manifestations d'Africains contre la domination britannique. La Dépression mondiale mène à une baisse des prix des matières premières et à une pauvreté généralisée en Afrique de l'Est.

1931 Karen Blixen quitte le Kenya pour ne jamais revenir. Lord Delamere meurt. Le chemin de fer ougandais atteint Kampala et Entebbe. Le docteur Louis Leakey et sa fiancée Mary entament des fouilles minutieuses dans la vallée d'Olduvai, où ils trouvent des fragments de crâne d'ancêtres hominidés des humains. Imperial Airways ouvre un service aérien entre l'Angleterre et l'Afrique de l'Est. La bibliothèque McMillan ouvre à Nairobi, réservée aux membres de la communauté européenne.

1933 La commission des terres du Kenya est établie pour résoudre les problèmes posés par la croissance importante de la population des Africains de l'Est. Pendant l'été, Ernest Hemingway et son ami Charles Thompson effectuent un safari de trois mois au Kenya, chassant les animaux sauvages. Cela lui inspire deux de ces nouvelles les plus célèbres, *Les Neiges du Kilimandjaro* et *L'Heure triomphale de Francis Macomber.*

1935 Hemingway publie *Les Vertes collines d'Afrique*, souvenirs de ses expériences de chasse au Kenya. L'Italie envahit l'Abyssinie (Éthiopie).

1936 Une base de la RAF britannique est crée à Nairobi.

1937 Karen Blixen, sous le pseudonyme d'Isak Dinesen, publie *La Ferme africaine*, souvenirs de sa vie au Kenya. Le livre est édité à Londres en anglais et à Copenhague en danois, sa langue natale, sous le titre *Den Afrikanske Farm*.

1938 Johnston Kamau publie *Au pied du mont Kenya* à Londres sous le nom de Jomo Kenyatta.

1939 La Grande-Bretagne recrute des milliers d'Africains pour combattre dans la Seconde Guerre mondiale, leur fournissant un entraînement à l'usage des armes à feu qui se retournera contre eux lors des combats pour l'indépendance. Le kabaka Daudi Chwa meurt, son fils Muteesa II lui succède. Elspeth Huxley publie son roman autobiographique *Red Strangers* montrant une compréhension de plus en plus vive par les blancs des plaintes des populations africaines.

1940 La Kikuyu Central Association est interdite par les Britanniques, avec plusieurs organisations africaines similaires. Les forces italiennes occupent la Somalie britannique.

EAST AFRICA

Scale: 1:15,000,000.

Statute Miles

0 100 200 300

Railways

Caravan Routes

Heights in feet

Cthulhu Afrikus

Pour ce qui est de l'étude du Mythe de Cthulhu et de son influence corruptrice à travers le globe, l'Afrique reste l'un des continents les moins bien compris, particulièrement l'Afrique subsaharienne. Peu de récits des Grands Anciens et des Dieux extérieurs y ont été consignés. Pour autant, cela ne veux pas dire que le Mythe est absent du deuxième contient terrestre par la taille. L'Afrique recèle un grand nombre de cité perdues et de ruines préhistoriques, la plupart n'ayant toujours pas été découvertes dans les temps modernes.
Cet appendice présente une liste de sites connus liés au Mythe africain, ainsi que de sites archéologiques réels dont l'histoire et le dessin se mélangent à ceux des Grands Anciens. Bien sûr, cette liste n'est en rien exhaustive. L'Afrique est un grand continent. Les explorations futures et les recherches scientifiques ont encore beaucoup à nous apprendre.

Colonnes brisées de Geph, Libéria

Les sbires des divinités du Cycle de Cthulhu ont même retiré ses portraits des colonnes de Geph dans les jungles côtières du Libéria avant de tenter de détruire les colonnes elles-mêmes, pour protéger le nom de Celle qui Doit Rester Cachée.

Brain Lumley, *La Transition de Titus Crow*

Située dans les jungles des côtes du Libéria, ces anciennes colonnes de Geph sont les seuls restes connus du peuple préhumain des Ptetholites. Sur ces anciennes colonnes sont gravés des avertissements à l'intention de quiconque projetterait d'employer la magie noire contre les ennemis du créateur, à côté d'images des Grands Anciens.
Si un investigateur étudie ses colonnes durant 1D3 semaines et réussit des tests de Sciences humaines : archéologie, Sciences humaines : anthropologie et Sciences de la vie : histoire naturelle, il reçoit 1D4+1% en lecture et écriture du ptetholite, une langue du Mythe. Un test de Mythe de Cthulhu peut remplacer l'une des trois compétences nécessaires. Si le premier ensemble de test échoue, cet investigateur ne peut pas tenter la traduction à nouveau tant qu'il ne s'est pas amélioré dans chacune de ces compétences.

Le Caire, Égypte

Finalement, Abdul nous a emmenés le long de la sharia Mohammed Ali, vers l'antique mosquée du sultan Hassan et la tour flanquée de Babel-Azab, au-delà de laquelle s'ouvre le passage aux hauts murs menant à la place forte construite par Saladin avec les pierres des pyramides oubliées. Le soleil se couchait lorsque nous avons escaladé la colline, contourné la mosquée moderne de Mohammed Ali et plongé le regard dans le Caire mystique depuis le parapet étourdissant, un Caire mystique tout en or, avec ses dômes taillés, ses minarets éthérés et ses jardins de feu.
Au loin, surplombant la cité, s'élève le grand dôme roman du nouveau musée. Au-delà, derrière le cryptique Nil jaune, père des éternités et des dynasties, étaient tapis les sables menaçant du désert libyen, ondulants et iridescents et maléfiques de vieux mystères.

H. P. Lovecraft et Harry Houdini, *Prisonnier des Pharaons*

Situé près de l'embouchure du Nil sur les pentes des collines Mokattan, le Caire est la plus grande et la plus connue des villes d'Afrique. Divisée en deux, il y a d'abord la vieille ville, fondée au dixième siècle. Elle est caractérisée par des ruelles étroites, des bazars bondés et des mosquées. À l'inverse, l'autre moitié du Caire, est composée de logements de style européen, de bureaux gouvernementaux, de sièges d'affaires, d'hôtels et de maisons résidentielles.
Plus de deux-cent cinquante mosquées sont réparties en ville, dont la Mosquée d'Ibn-Tulun, dont les membres sont de vaillants défenseurs contre le Mythe. L'architecture de ces bâtiments anciens est souvent impressionnante. Les jardins d'Ezbekiyyeh, sur environ huit hectares, est un des principaux monuments de la ville.
La cité est habitée par de nombreuses nationalités et religions différentes. La majorité sont des Égyptiens musulmans, les Européens, principalement des Grecs et des Britanniques, formant un pourcentage notable de la population. Les chrétiens coptes et les juifs constituent le reste du million d'habitants. La plupart parlent arabe en tant que première langue, puis ensuite peut-être l'anglais en tant que seconde langue, plus rare.

Le Caire est un foyer d'activité sectaire. La plus puissante d'entre elles est la branche centrale de la Fraternité du Pharaon Noir, dont un lieu saint est la tombe du Pharaon Noir, Nephren-Ka. Elle contient des peintures murales qui prédisent le futur avec précision. Dans la vieille ville se cache un Temple de Bast, où les félins et les humains prient ensembles, structuré comme une secte informelle. La Fraternité internationale de la Bête a elle-aussi des fidèles au Caire, la plupart des descendants de leur prophète mort depuis longtemps, Nophru-Ka. La Fraternité tient aussi des bureaux pour une compagnie qui lui sert de façade, le New World Incorporate, situé au Caire. Une autre secte, plus réduite, adore Nyarlathotep sous son aspect de l'ancienne divinité égyptienne, Thoth.

Le Musée Égyptien est un grand centre de recherche pour les érudits du Mythe, détenant dans ses murs le seul exemplaire survivant de l'Al Azif, la version originale du Necronomicon écrite en 730.

Complexité : Complexe (70%)
Durée : Mois
Mythe de Cthulhu : 2
SAN : 2
Sortilèges : Cf. le *Necronomicon* dans le livre de règle de l'*Appel de Cthulhu* pour les sorts possibles et les effets que peuvent avoir la lecture de ce livre.

Canyons des Ituri-kendi, Congo belge

L'expérience m'a presque fait perdre l'esprit. Être forcé de se frayer un passage dans la rivière parmi les dingi-dingi était proprement terrifiant. Elles ressemblaient à des sangsues mobiles, mais bien plus grosses, de la taille d'un cheval. Seigneur ! Et elles sont très bonnes nageuses. Une seule d'entre elle peut vider un homme de son sang aussi rapidement que vous ou moi écorchons un lapin.

John Scott Clegg,
The Coven of Cannich,
dans *Shadows ofYog-Sothoth*

Au nord de l'Aruwimi, au cœur du système hydrographique fertile du Congo, se trouvent les canyons d'Ituri-kendi. Couverts d'une jungle épaisse, on ne peut les pénétrer que par le nord ; en suivant le courant de l'Ituri descendant vers le sud, la rivière vous porte dans les cayons. Entre ses hauts murs se trouvent les restes d'une ancienne civilisation, pas encore identifiée, qui adorait Azathoth. Les indigènes qui vivent aujourd'hui dans les canyons n'apprécient pas les étrangers. Ils lancent sur les intrus des malédictions provoquant des rêves fébriles. Mais les créatures les plus craintes, que l'on trouve en grand nombre, sont les sangsues hématophages qui rôdent dans les marais ainsi que dans les cours d'eau.

Culte de l'Horreur Flottante, Nigéria

Un mur était couvert des ailes déployées d'un aigle. Au plafond, couvert de coquilles de moules, un singe empaillé était suspendu par ses parties génitales. La salle résonnait du piaillement des canaris. Les lézards destinés être dévorés somnolaient dans des cages en brindilles. Une lumière jaune et parcheminée, traversant de hautes lanternes dont les vitraux représentaient des serpents et des pieuvres, donnait au tout une teinte d'ambre.

A.A. Attanasio, *The Star Pools*

Cette secte vaudou en marge, maintenant puissante à Haïti, provient de ce pays. Les chefs de la secte mènent des cérémonies rituelles impliquant l'adoration d'une île subaquatique. Ce rite noir implique des danses frénétiques et se conclue lorsque des dévots âgés s'entaillent à mort à l'aide de pierres tranchantes.
Ils vénèrent une masse flottante et gélatineuse, l'une des formes les plus obscures de Nyarlathotep. Elle est invoquée sur terre par un intermédiaire humain spécialement choisi et préparé, appelé l'Hôte. Quand il est tué rituellement, l'Hôte se transforme en Horreur Flottante.

G'harne, Mali

Lui et une poignée d'amis personnels, tous des gentilshommes savants, s'aventurèrent dans l'intérieur à la recherche d'une cité légendaire. Sir Amery pensait qu'elle existait depuis des millénaires avant que l'on ne creuse les fondations des pyramides. D'après ses calculs, les ancêtres premiers de l'homme n'étaient même pas conçus quand les imposants remparts de G'harne dressèrent leurs sculptures monolithiques vers les cieux de l'aube de temps. Comme pour la question de l'âge de l'endroit, s'il existait bien, les affirmations de mon oncle ne pouvaient être infirmés ; de nouveaux tests sur les fragments de G'harne ont montré qu'ils dataient d'avant le Trias. Leur simple existence, sous une forme autre que de la poussière centenaire, était impossible à expliquer.

Brian Lumley, *Le rempart de béton*

L'une des plus anciennes cités d'Afrique, G'harne fut peut-être un avant-poste des Choses Très Anciennes. Elle existerait depuis l'ère du Trias. Des millénaires après le départ des Choses Très Anciennes, le Grand Ancien Shudde-M'ell et ses enfants, les cthoniens, y ont été piégés par le pouvoir du Signe des Anciens. Située dans le désert du Sahara au nord du Mali, la cité ne laisse apparaître que quelques murs cyclopéens à la surface, enterré sous des dunes de sable changeantes mouvantes. Les légendes racontent que le sorcier égyptien Nophru-Ka et sa famille ont trouvé refuge à G'harne quand il a fui le pharaon Néferhotep Ier.
Dans les derniers millénaires, les hommes-médecine des tribus africaines vivant près de G'harne ont pillé des Signes des Anciens pour leur propre protection, affaiblissant du même coup les liens magiques retenant Shudde-M'ell et sa famille nombreuse à cet endroit. La destruction est si avancée que les cthoniens peuvent aujourd'hui se déplacer librement dans la croute terrestre. On en rencontre régulièrement près de ses ruines du désert.

Cité Grise, Congo belge

De la réalité de la cité de la jungle décrite par le vieux Sir Wade, Arthur Jermyn n'avait plus le moindre doute. Il ne fut pas surpris lorsqu'il tomba sur ses ruines au début de 1912. Sa taille devait avoir été exagérée, pourtant les pierres jonchant le sol prouvaient que ce n'était pas un simple village nègre. Malheureusement, il ne trouva aucune inscription et la taille réduite de l'expédition ne permit pas les opérations nécessaires pour dégager le seul passage visible semblant mener à l'intérieur du réseau de cryptes mentionné par Sir Wade.

H.P. Lovecraft,
Faits concernant feu Arthur Jermyn

Cité aux origines mystérieuses et inconnues, les seuls habitants encore en vie de la Cité Grise sont les singes blancs. Quand la Cité Grise fut découverte par l'explorateur britannique Sir Wade Jermyn au 18e siècle, il décrivit des murs gigantesques en ruine, des piliers recouverts par la végétation et des marches de pierre humides et silencieuses descendant dans ces catacombes et des cryptes pleines d'inscriptions étranges. Il rencontra les singes blancs habitant la cité, une race entre l'humain et le simiesque qui serait plus tard décrite comme le chaînon manquant de l'évolution humaine.
Presque deux siècles plus tard, la Cité Grise fut explorée par le descendant direct de Sir

Wades, Sir Arthur Jermyn. La cité était alors déserte. Les habitants les plus récents étaient la tribu guerrière des N'bangus, qui avait tué les singes blancs. Sir Arthur explora les ruines, mais ne trouva que des décombres. Les catacombes décrites par Sir Wade s'étaient depuis longtemps effondrées.

Grand Zimbabwe, Rhodésie du Sud

Je savais peu de choses de Zimbabwe. Je savais qu'il était le pivot d'un vaste système de tours et de remparts s'étendant sur près de huit cents kilomètres carrés de jungle vierge. Les ruines se trouvent à Mashonaland, dans la zone minière de Gwelo, à Que-Que et à Selukew. Au centre, au cœur de la Rhodésie du Sud, à environ quatre cent cinquante kilomètres de la mer, dans la vallée du Haut Metetkwe, reposent les colossales fortifications de l'énigmatique Zimbabwe. Ce sont les plus célèbres des presque cinq cents bâtiments de pierre existant dans cette large région, l'œuvre d'une race oubliée par l'histoire. Leur architecture énigmatique n'a pas son pareil ailleurs sur cette planète, à l'exception de certaines anciennes ruines effrayantes du Pérou.

Lin Carter, *Les Pêcheurs du dehors*

Située entre la Limpopo et le Zambèze, à l'est du désert du Kalahari, le Grand Zimbabwe est la plus grande ruine connue de l'âge de pierre fabriquée par l'homme en Afrique subsaharienne. Quand les Portugais l'ont découvert pour la première fois, ils ont cru avoir trouvé la légendaire capitale de la reine de Saba. D'autres Européens l'ont ensuite confondu avec les mines du roi Salomon. La majorité pensait qu'elle devait être l'œuvre d'une autre race d'hommes, ne pouvant être l'œuvre d'Africains, jugés trop primitifs pour accomplir un tel exploit d'ingénierie.

De forme circulaire, les murs extérieur du bâtiment font jusqu'à 10 mètres de haut et par endroit jusqu'à 5 mètres d'épaisseur. On pense que le Grand Zimbabwe a été construit sur une veine riche en or, ce qui explique probablement pourquoi il ne se trouvait pas sur le bord d'une rivière. Il est probable que l'intérieur du bâtiment était réservé au roi et à ses fondeurs pour travailler l'or. Au quatorzième siècle, on pense que Zimbabwe abritait jusqu'à vingt mille personnes, vivant dans des huttes en terre crue entourant les bâtiments de pierre. Pendant deux siècles, ses dirigeants ont contrôlé une grande partie de l'intérieur du sud de l'Afrique. Ils adoraient la divinité africaine Mawari, le créateur de toute vie. Les Zimbabwéens, qui furent les ancêtres des Shona de l'ère moderne, déclinèrent ensuite à partir de 1600. Comme les autres Africains subsahariens, ils n'utilisèrent jamais de langue écrite. On sait donc peu de choses sur leur civilisation. Certains érudits du Mythe pensent plutôt que les ruines du Grand Zimbabwe sont un avant-poste d'une grande race interstellaire appelée les Pécheurs d'En Dehors.

Avant les Zimbabwéens, les Zembabwéens dominaient le sud de l'Afrique quand on l'appelait Stygie. Durant des millénaires, les Zembabwéens furent dirigés par des rois jumeaux et vénérèrent le dieu serpent Yig sous le nom de Damballah. Pendant longtemps, des vouivres géantes attaquaient souvent la ville jusqu'à ce qu'un homme apprenne que si ces bêtes étaient capturées à la naissance, elles pouvaient être dressées et servir de montures. Grâce à ces bêtes volantes, les Zembabwéens conquirent les nations environnantes. Leur style architectural est antérieur aux ruines existantes de Zimbabwe. Leur empire a duré des milliers d'années, s'achevant il y a environ dix mille ans durant un grand cataclysme qui détruisit une grande partie du pays.

Jebel Barkal, Soudan

Oh grand Taharqa, Seigneur de la Lumière et Gardien des Ténèbres, Sauveur des Kushites, Terreur de Dix Mille Ennemis et Maître des Inondations, nous implorons ta miséricorde. Nous t'implorons de renoncer à ta bataille contre Apophis venu de l'Est. Tu prévaudras, car quand le sang coulera depuis l'Est, nous saurons que ton règne viendra, grâce à ton guide et malgré les Dix Mille Ennemis.

Owen Guthrie et Toivo Luick, *Uttati Asfet*

Jebel Barkal est une petite colline, à deux kilomètres au sud de la ville de Karmina, sur le Nil soudanais. Elle fait environ 75 mètres de haut par 150 mètres de diamètre. La colline était autrefois un lieu saint pour la dix-huitième dynastie égyptienne, ainsi que le lieu du premier royaume de Kush. À l'intérieur de Jebel Barkal, enterré sous le sable, se cache un imposant temple dédié à Amun-Shaklal, taillé dans la roche il y a trois millénaires.

Mines du roi Salomon, Angola

En nous approchant, nous avons aperçu ce qui devait être des colosses d'une sorte ou d'une autre. Nous avons pensé à raison qu'il devait s'agir des trois « Silencieux » si craints par les Kukuana. Mais ce n'est en arrivant à côté d'eux que nous avons constaté toute la majesté de ces silencieux. Là, sur d'immenses piédestaux de roche sombre, sculpté en caractères inconnus, de vingt pas chacun, et regardant vers la route traversant presque cent kilomètres de plaine jusqu'à Loo, se trouvaient trois personnages assis colossaux, deux hommes et une femme. Chacun mesurait environ 6 mètres du sommet de leur crâne au piédestal.

Le personnage féminin, qui était nu, était d'une beauté exceptionnelle, mais, hélas abîmée par des siècles d'exposition aux rigueurs du climat. Les pointes d'un croissant se levaient de chaque côté de sa tête. Les deux colosses masculins étaient, au contraire, drapés. Ils présentaient un mélange de traits terrifiants, surtout celui à notre droite, au visage de démon. Celui à notre droite était serein dans son allure, mais ce calme avait quelque chose d'inquiétant.

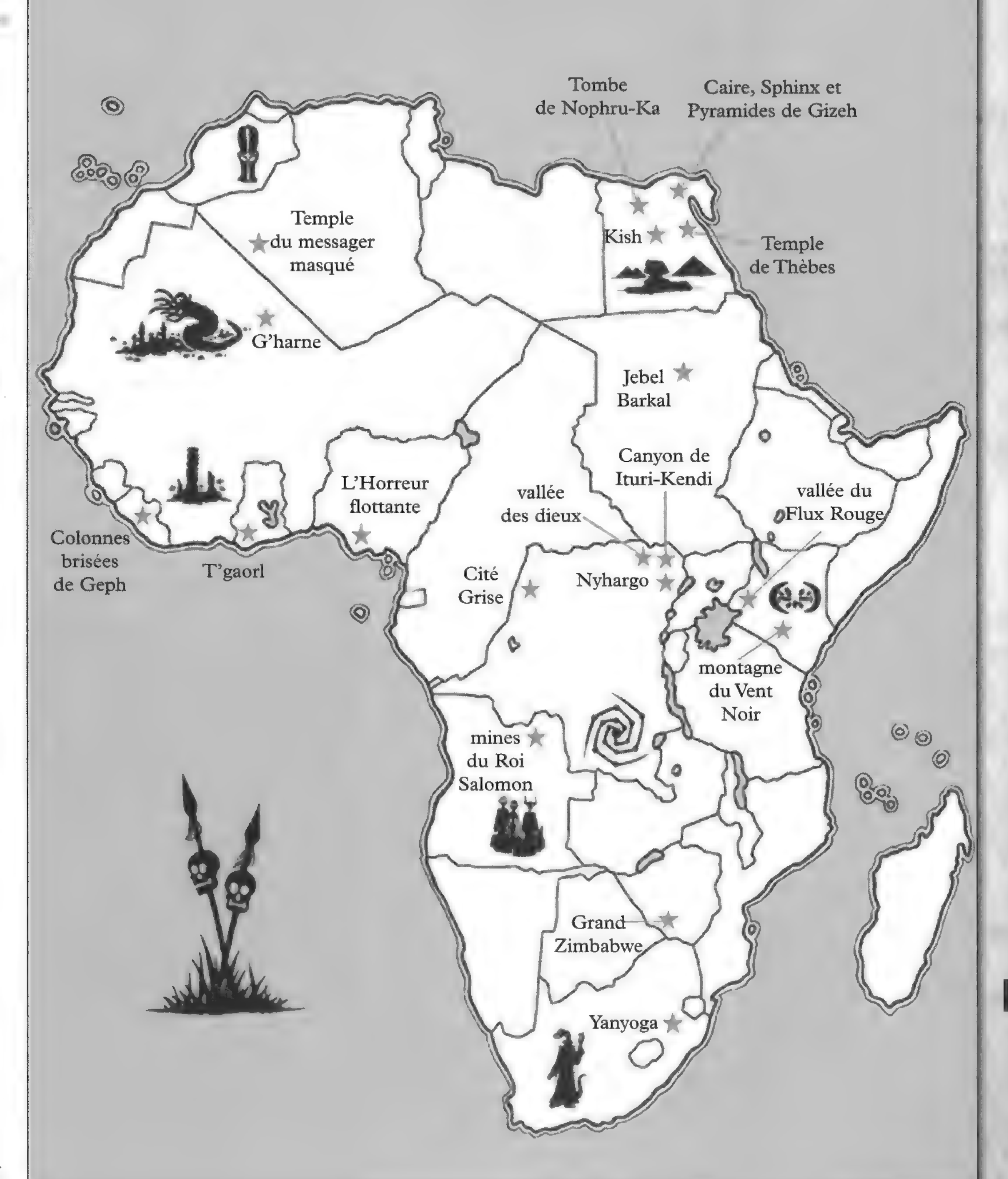
H. Rider Haggard, *Les Mines du roi Salomon*

On peut faire remonter les origines de la légende des mines du roi Salomon à la Bible. Elle dit que sa richesse venait d'un endroit appelé Ophir, mais sans expliciter son emplacement ou même si Ophir était une cité, une nation ou une mine. Beaucoup pensaient à l'Afrique.

Certains historiens et archéologues croient que les mines du roi Salomon doivent être un mythe, dérivé de la cité perdue de Nyhargo. D'autres, comme H. Rider Haggard, placèrent les mines dans les montagnes Soliman,

Le Mythe en Afrique

Lieux de mystère



au nord-ouest du pays Mashukulumbwe. Pour arriver jusque là, une route traverse un triangle de montagnes appelée les Trois Sorcières, puis passe un vaste gouffre faisant approximativement huit cents mètres de diamètre. L'entrée de la mine était gardée par trois Silencieux, des statues taillées dans une roche foncée, constituée d'une femme nue, d'un homme en robe et du diable. Au plus profond des mines reposent les corps des rois kukuana, à jamais transformés en stalagmites par l'eau gouttant sur eux depuis le plafond de la caverne. Plus profond encore, se cachent les légendaires trésors du roi Salomon, composés de diamants et d'ivoire.

Kish, Égypte

Mais le pharaon fut attaqué et entouré, sa seule échappatoire bloquée. C'est là qu'il fit construire une tombe souterraine secrète, dans laquelle il se fit enterré vivant avec ses fidèles. Il pris avec lui dans cette vivisépulture tous ses trésors et ses secrets magiques, pour que rien ne profite à ses ennemis. Ses partisans dissimulèrent si bien la crypte secrète que les attaquants ne purent jamais découvrir le mausolée du Pharaon Noir.

Robert Bloch, *Le sanctuaire du Pharaon Noir*

Les catacombes de Kish sont enterrées quelque part sous les sables du désert lybien, où Nephren-Ka dissimula le trapezohédron brillant et l'artéfact qui serait plus tard connu sous le nom de miroir de Nitocris. Ces objets étaient des cadeaux du Pharaon Noir, un aspect de Nyarlathotep. On suppose que les catacombes et les artéfacts sont liées à Nyarlathotep et à son domaine d'outre-monde.

Montagne du Vent Noir, Kenya

Un jour au noir du Terrain Corrompu, une montagne conique et humide s'élève abruptement de la plaine évasée. Partout ailleurs, la forêt s'est clairsemée et l'herbe a pris le dessus, mais sur les pentes de la montagne du Vent Noir, une forêt verte sombre et malsaine persiste. Ici, le dieu de la montagne a pris le pas sur la nature.

Larry DiTillo et Lynn Willis,
Intégrale des Masques de Nyarlathotep

Ce sombre mont conique est situé dans les montagnes Aberdare de la vallée du Rift, caché parmi la dense forêt tropicale qui pousse dans les hauteurs. Sur ses pentes de roche abrupte, une piste étroite escalade une partie de la montagne, jusqu'à l'entrée d'une caverne. L'intérieur de la montagne est composée de deux grandes salles. La première est la caverne de la grande prêtresse du Culte de la Langue Sanglante. L'autre est le Grand Temple où Nyarlathotep apparait parfois. Les adorateurs de la Langue Sanglante vénèrent Nyarlathotep sous son aspect de Hurleur dans les Ténèbres ou Vent Noir. Le culte est principalement constitué de noirs africains. Elle existe depuis des milliers d'années. Elle a des racines anciennes en Égypte liées à la Fraternité du Pharaon Noir du Caire. Peu d'Européens savent quoique ce soit sur cette montagne.

Nyhargo, Congo belge

Le Ndoki montra la jungle du doigt, toute la jungle. Ses yeux perçaient ses profondeurs, ses strates. Il y avait là plus de secrets que de compréhension, des secrets que l'homme n'était pas censé connaître.

David Conyers, *Screaming Crawler*

Situé dans une large faille recouverte par la jungle, sur la face ouest des Montagnes de la Lune, la cité aux hautes tours de basalte de Nyhargo est peut-être l'un des derniers avant-postes survivants des hommes-serpents. Aux alentours de -10 000, un cataclysme changea la face de l'Europe et de l'Afrique, forçant les hommes-serpents à abandonner leur cité. Plus tard, Nyhargo fut occuper par le Culte du Ver Spiralé, des adorateurs d'Ahtu, un aspect de Nyarlathotep. Pratiquant la nécromancie et le cannibalisme, ils édifièrent un royaume fondé sur une économie d'esclavage.

Pyramides et catacombes de Gizeh, Égypte

C'est à ce moment que le sourire du Sphinx nous déplut vaguement, et nous fit se demander si les légendes de passages souterrains cachés sous la créature monstrueuse, descendant vers des profondeurs inimaginables, des profondeurs liées à des mystères plus anciens que l'Égypte dynastique que nous exhumons, et ayant une relation sinistre avec la persistance des divinités à tête d'animaux dans l'ancien panthéon nilotique.

H. P. Lovecraft et Harry Houdini,
Prisonnier des Pharaons

Des entrées secrètes cachées autour du Sphinx et des pyramides de Gizeh mènent aux horreurs des catacombes sous le sable du désert. Des images méprisables sur les murs étranges montrent des hommes aux têtes animales et des animaux aux membres humains accomplissant des actes inhumains. Les tunnels ont un aspect organique, comme si une grande bête venue d'ailleurs avait été enterrée avec la pierre, puis s'était libérée en ne laissant derrière que les tunnels qui avaient été autrefois des os et des nerfs. Le temple de Nitocris la reine des goules et la Grande Chambre de Nyarlathotep se trouvant dans les catacombes sont des lieux de prière prisés des membres de la Fraternité du Pharaon Noir.

Sphinx de Gizeh, Égypte

Près du bord du plateau et à l'est de la deuxième pyramide, avec son visage probablement altéré pour former un portrait colossal de Khephren, son royal restaurateur, se dresse le monstrueux Sphinx, muet, sardonique et plus sage que l'humanité et la mémoire.

H. P. Lovecraft et Harry Houdini,
Prisonnier des Pharaons

Alors que les archéologues pensent que le Sphinx de Gizeh a été taillé dans un bloc de roche calcaire inutilisé après la construction des grandes pyramides, les légendes racontent que le grand sphinx était déjà assis dans le désert avant l'arrivée de l'homme. Les arabes l'appellent Abu Hol, « le père de la terreur ».

En vérité, le Sphinx est un aspect presque dénué de conscience de Nyarlathotep. Il ne prend une forme matérielle uniquement lorsqu'un sort spécial est lancé devant lui. D'autres légendes expliquent que le grand sphinx n'est qu'une représentation imprécise et réduite d'une immense bête ayant appartenue au Pharaon Noir Nephren-Ka.

Temple du Messager Masqué, Algérie

Il y a des légendes autour de cette ruine, ce Temple du Messager Masqué. Des avertissements…

David Conyers, *The Faceless Watchers*

Quelque part dans les dunes mouvantes du désert du Sahara est enterré le Temple du Messager Masqué, dédié à un aspect féminin de Nyarlathotep adoré au Maroc. Faisant plus de 300 mètres de haut et plus d'un kilomètre et demi de large, l'extérieur est décoré d'image grandeur nature de la Larve de Cthulhu et de démons ailés sans visages d'une taille impossible. Réputé être un portail vers le monde de Nyarlathotep, Sharnoth, on pense aussi que le Temple n'apparait que sporadiquement sur notre terre, se matérialisant et disparaissant à la discrétion de Nyarlathotep. Tout humain découvrant le temple et y entrant est récompensé avec les vérités de l'univers et le destin de tous ce qui est, naturellement au prix de leur propre santé mentale.

Temples de Thèbes, Égypte

Pourtant, je sais dans mon cœur que Nyarlatophis ne peut pas être véritablement mort. Il ne peut pas mourir au sens où l'entendent les mortels. Je prie seulement qu'il reste à jamais enfermé en sécurité sous la plaine de Karnak. Parfois, je crains que, dans l'éternité à venir, il soit à nouveau libéré.

Stanley C. Sargent,
Nyarlatophis, A Fable of Ancient Egypt

À Thèbes se trouvent les imposants ensembles de temples de Karnak et Louxor, sur la berge est du Nil. La berge ouest abrite la nécropole. Louxor fut construit en l'honneur du dieu soleil Amon, d'abord par le pharaon Aménophis III de la dix-huitième dynastie, puis agrandit par Ramses II qui fit édifier à l'entrée des statues de 14 mètres de haut le représentant.
Karnak est un rassemblement de nombreux temples, chapelles, obélisques et statues en l'honneur des nombreux dieux adorés en presque treize siècles d'histoire égyptienne. Comme son semblable, le temple d'Amon de Karnak est le plus grand de tous, formé de 134 colonnes géantes réparties sur une surface de quatre mille mètres carrés. Karnak est devenu une importante cité grecque, décrite par Homère comme « la cité d'une centaine de portails ». Plus tard, elle est devenue une destination touristique pour les Romains. La nécropole contient les ensembles de tombes appelés la vallée des reines et la vallée des rois, où en 1922, Howard Carter découvrit la tombe intacte du pharaon Toutankhamon. La vallée dissimule aussi le temple de la grande prêtresse Sesh'tett, découvert en 1925, dont la secte adorait le Grand Ancien Ammutseba, la Dévoreuse d'Étoiles.

Fondé il y a presque cinq mille ans, Thèbes devint la capitale de l'Égypte autour de –1991, quand le pharaon Amenemhat Ier (de la douzième dynastie) pris le pouvoir après la mort du pharaon précédent, Mentuhotep IV. Selon les rouleaux écrits de son vivant, Amenemhat Ier raconte comment il a vaincu un aspect de Nyarlathotep appelé Nyarlatophis, qui a failli détruire les terres d'Égypte avant d'être piégé et enterré sous Thèbes. Il est possible que Nyarlatophis soit toujours vivant, attendant d'être exhumé pour porter la peste et la destruction sur le monde.
Certaines des inscriptions dans les temples de Karnak font référence au Grand Ancien Iod, un être partiellement animal, partiellement végétal et un peu minéral. Sur une colonne, une inscription est écrite par Khut-Nah en hiéroglyphes égyptiens. Si on la traduit, elle compose un sort d'invocation de Iod, que l'on peut apprendre en 3 semaines d'études et une réussite spéciale en Intuition. Il n'y a aucune mention de Nyarlatophis sur aucun des temples. En fait, toutes ces références ont été délibérément effacées.
Les rouleaux d'Amenemhat, écrits en hiéroglyphes égyptiens, sont conservés à l'université Miskatonic à Arkham, Massachusetts.

Complexité : Complexe (70%)
Durée : Semaines
Mythe de Cthulhu : 1
SAN : 2
Sortilèges : Contacter une Divinité/Nyarlatophis.

T'Garol, Ghana

J'arrive à court d'or et les choses ne sont pas encore à taille adulte. J'ai essayé de les faire dormir en apercevant la cité de T'garol, mais elles ont faim. Bientôt, je n'aurai d'autre choix que de leur donner des moutons à manger.

Pete Tamlyn,
L'Horreur du Glen
dans *Verte et Plaisante Contrée*

On ne sait pas grand-chose de cette cité perdue, si ce n'est qu'elle se cache dans la jungle du Ghana, que ses habitants invoquent souvent des esprits des arbres Gn'icht' Tyaacht pour les servir, et qu'ils adorent plusieurs Grands Anciens. Certains érudits pensent que T'garol était autrefois le centre d'un important et puissant royaume africain, en guerre contre les Ashanti à la fin du dix-septième siècle, mais cette légende n'a pas été prouvée. En tout cas, aucun signe de la cité n'a été découvert à l'époque moderne.

Tombe et puits de Nophru-Ka

De l'autre côté de la salle, à presque trente mètres, un homme habillé dans le style de l'ancienne Égypte en suppliait un autre à genoux. La silhouette debout était grande est d'une peau si sombre qu'elle semblait presque noire, mais le vacillement des torches dissimulait ses traits, ainsi que ceux des deux hommes qui se tenaient derrière lui, les bras croisés sur la poitrine. Le sifflement monotone provenait apparemment d'un balcon, taillé dans la pierre, juste au-dessus du groupe mystérieux.

Keith Herber, *Le jour de la bête*
dans *Les Fungi de Yuggoth*



Nophru-Ka était un prêtre égyptien qui vénérait Nyarlathotep durant le règne du pharaon Khasekhemre Néferhotep Ier de la quatorzième dynastie. Il tenta de détruite l'Égypte en appelant des créatures depuis les étoiles, mais fut tué par le pharaon avant de réussir. Ses fidèles l'enterrèrent dans un temple de la vallée des vents, à quelques 160 kilomètres à l'ouest du Caire. Après ses funérailles, ses descendants se rendirent à G'harne pour préserver leur lignée. Selon certains experts, Nophru-Ka aurait choisi son nom en adaptant celui du Pharaon Noir, Nephren-Ka, qui était soit un autre adorateur égyptien de Nyarlathotep, soit le Dieu Extérieur lui-même. La tombe de Nophru-Ka a été pillé il y a longtemps par les chefs de la Fraternité de la Bête, mais les Enfants du Sphinx protègent encore ce lieu saint. Non loin de la tombe se trouve le puits de Nophru-Ka, où des visions du prêtre communicant avec sa divinité apparaissent parfois aux voyageurs malchanceux qui tombent sur ce temple souterrain abandonné.

Vallée des dieux, Congo belge

La piste étant très proche du village gykunda, nous l'avons atteint presque immédiatement. Alors que nous sortions de la jungle pour pénétrer dans des contreforts rocheux, notre guide remarqua une absence totale de faune, aucun oiseau dans le ciel, aucun animal visible. Après six heures de marche, le chemin arriva à l'entrée d'une grande caverne. Les indigènes superstitieux laissèrent tomber leur charge et s'enfuirent en courant. Nous avons envoyé le guide les calmer et les ramener, puis nous nous sommes intéressés aux sculptures autour de l'entrée de la grotte. Ni M. Steers, ni M. Utealic ne savaient ce que la statue représentait. C'était le Grand Cthulhu, et la caverne était sa gueule béante. Je gardais cette information pour moi.

Bob Heggie, *Valley of the Four Shrines*
dans *The Cthulhu Companion*

Non loin de l'Aruwimi, un affluent du Congo, on peut trouver un petit lac entouré d'une chaîne de montagnes peu élevées. Cette vallée n'est accessible que par l'intermédiaire d'un tunnel étroit surmonté d'une gigantesque tête gravée de Cthulhu. La vallée abrite des centaines de zombies errant sans but. Le centre de la vallée est occupé par un lac, et au centre du lac se trouvent les restes d'un avant-poste de la Grande Race de Yithn maintenant dans un état de ruine avancé. Quatre chapelles entourent le lac, dédiées à Cthulhu, Cthugha, Hastur et un Grand Ancien inconnu. Bien que l'on pense que les chapelles furent construites par la Grande Race de Yith, personne ne sait pourquoi ils l'ont fait, puisque l'étude des autres sites yithiens suggèrent qu'ils n'adoraient pas de telles entités.

Vallée du flux rouge, Kenya

Toujours le silence, et la morne routine de la réflexion, du souvenir et de la planification, afin d'éviter la folie. L'inaction complète, l'inertie sans espoir. Et il n'y avait pas d'échappatoire. J'ai perdu le compte des jours. Angley allait-il venir ? M'bwa allait-il le capturer lui aussi ? Où était M'bwa ? Depuis ma propre capture, je ne l'avais pas revu. Combien d'heures ai-je perdues à crier vers l'homme-arbre le plus proche jusqu'à en perdre la voix. Jamais il ne répondit. Il se balançait doucement, déjà engagé dans l'hideuse transformation qui ne lui laisserait qu'une parodie de forme humaine.

Donald Wandrei, *The Tree Men of M'bwa*

Dans une vallée circulaire de la vallée du Rift, dans le nord du Kenya, rien ne pousse et ni les animaux, ni les tribus africaines ne s'approchent. C'est la demeure du dieu du Flux Rouge. Un Grand Ancien qui est apparu sur terre il y a des milliers, voire des dizaines de milliers d'années, il semble se satisfaire de rester sur terre, à moins qu'il ne soit prisonnier. Le flux rouge vit dans un étrange vaisseau de métal polymorphe, servit par M'Bwa, les zombies humains de sa création. Près du Flux Rouge poussent un ensemble d'hommes-arbres, des humains qui se sont trop approchés de lui et ont été capturé par M'Bwa, qui a fait d'eux les gardiens silencieux qu'ils sont aujourd'hui.

Yanyoga, Afrique du Sud

Depuis les hauteurs, ils voyaient une plaine morte de sable ou de terre stérile s'étendant jusqu'à rencontrer la paroi d'une montagne blanche, grossièrement taillée pour ressembler à un crâne au sourire dément. Mais cette falaise présentait maintenant un aspect totalement différent. Conan darda son regard volcanique, et eut un pincement de crainte surnaturelle dans la nuque. Car la falaise, qui depuis les airs paraissait avoir été sculptée sous la forme d'un crâne, apparaissait maintenant comme la façade d'un splendide et opulent palais.

L. Sprague de Camp et Lin Carter,
Des Ombres dans le crâne

Yanyoga est réputé être l'un des derniers refuges et places fortes des hommes-serpents avant que le roi hyperboréen Conan ne les détruise en –10 000. On pense qu'il reste peu de choses de la cité d'Yanyoga, qui n'est plus que décombres. Son véritable emplacement n'a jamais été découvert à l'époque moderne, bien que les historiens et les archéologues la situent quelque part dans les montagnes Drakensberg d'Afrique du Sud. Un grand crâne de serpent en pierre est censé cacher la cité aux yeux des voyageurs. Des geysers et des fumeroles produisant des gaz toxiques empêchent les explorateurs plus téméraires de s'approcher trop près. S'il reste des hommes-serpents à Yanyoga, ils sont enterrés profondément sous terre et restent dans un état d'hybernation continue.

Annexe C: Bibliographie

Ouvrages généraux

- Ayo, Yvonne. *Africa*. Dorling Kindersley, 1995.
- Blixen, Karen. *Out of Africa*. Penguin Books, 1954. *La Ferme Africaine*. Gallimard, 2006
- Crother, Geoff and Finlay, Hugh. *East Africa: A Travel Survival Kit*. Lonely Planet, 1994.
- Davidson, Basil. *The Story of Africa*. Mitchell Beazley Publishers, 1984.
- Harden, Blaine. *Africa: Dispatches from a Fragile Continent*. Harper Collins Publishers, 1991.
- Harms, Daniel. *The Encyclopedia Cthulhiana*. Chaosium Inc., 1998.
- Hugon, Anne. *The Exploration of Africa from Cairo to the Cape*, Thames and Hudson, 1993.
- Huxley, Elspeth. *The Flame Trees of Thika*. Penguin Books, 1962.
- Martin, Michael. *The Deserts of Africa*. Stewart, Tabori & Chang, 1998
- Mazrui, Ali A. *The Africans: A Triple Heritage*. BBC Publications, 1986.
- Morris, Patrick et al. *Wild Africa*. BBC Worldwide Limited, 2001.
- Nicholson, Michael. *Beneath an African Sun*. Reader's Digest Association Limited, 1996.
- Salsa, Alberto. *Kenya*. Tiger Books International, 1996.
- Willock, Colin. *Africa's Rift Valley*. Time-Life Books, 1974.



Fiction

- Carter, Lin. *The Fishers from Outside. The Xothic Legend Cycle* édité par Robert M. Price. Chaosium Inc., 1997. *Les Pêcheurs du dehors. Les Légendes xothiques.* Oriflam, 1999.
- Conrad, Joseph. *Heart of Darkness*. Penguin Books, 1989. *Au cœur des ténèbres*. Flammarion, 1993.
- Conyers, David. *The Faceless Watchers* dans *Lovecraft's Weird Mysteries*, numéro 10, 2005.
- Conyers, David. *False Containment* dans *The Spiraling Worm*. Chaosium Inc., 2007.
- Conyers, David. *Screaming Crawler* dans *Dreaming in R'lyeh*, numéro 2, 2003.
- Conyers, David. *Solvent Hunger* dans *Book of Dark Wisdom*, numéro 5, 2005.
- Conyers, David. *The Spiraling* dans *The Black Seal*, numéro 3, 2004.
- Conyers, David et al. *Monstres and their Kynde: Part 1 Messengers of the Crawling Chaos* dans *Book of Dark Wisdom*, numéro 2, 2003.
- DiTillo, Larry et Willis, Lynn. *The Complete Masks of Nyarlathotep*. Chaosium Inc., 1996. *L'Intégrale des Masque de Nyarlathotep*. Descartes, 1998.
- Drake, David. *Than Curse the Darkness. New Tales of the Cthulhu Mythos* édité par Ramsey Campbell. Grafton Books, 1988.
- Jones, William. *Dark Covenants*, Naked Snake Press, 2005.
- Jones, William. *Harami*, Thirteen Magazine, 2004.
- Jones, William. *Mysteries of Morocco*. Chaosium Inc., 2004.
- Lovecraft, Howard Phillips. *Arthur Jermyn. Dagon and Other Macabre Tales*. Grafton Books, 1985. *Dagon : Et autres nouvelles de terreur*. Le Pré aux Clercs, 2007.
- Lovecraft, Howard Phillips et Heald, Hazel. *La Mort ailée. The Horror in the Museum and Other Revisions*. Carroll & Graf, 2002. *L'Horreur dans le musée*. Presse Pocket, 1998.
- Lovecraft, Howard Phillips et Houdini, Harry. *Prisonnier des Pharaons. The Horror in the Museum and Other Revisions*. Grafton Books, 1985. *L'Horreur dans le musée*. Presse Pocket, 1998.
- Salisbury, David. *Dark Continent*. New Breed, 2000.
- Sargent, Stanley C. *Nyarlatophis, A Fable of Ancient Egypt*. Mythos Books, 2002.
- Schwader, Ann K. *Lost Stars* dans *Strange Stars & Alien Shadows*. Lindisfarne Press, 2004.
- Wandrei, Donald, *The Tree-Men of M'Bwa dans Don't Dream*. Fedogan & Bremer, 1997.

Aides de jeu & Documents

Folie #2 : Le télégramme de Spaulding

World-Wide Telegraph
The Globe in Seven Minutes

CAIRO VANCOUVER HONOLULU MEXICO CITY LONDON MELBOURNE

BERLIN ROME BUENOS AIRES

Désolé de ne pas vous trouver à Mombasa Stop
Veuillez acheter billets de train pour Tsavo
Argent viré à Banque Barclays Stop
Mon assistant David Capwell vous y trouvera Stop
Accidents sur site plus nombreux chaque jour Stop
Attends impatiemment votre aide à ce sujet Stop
Prof Spaulding Fin

CAPE TOWN NEW DELHI MANILA

SAN FRANCISCO HOME OFFICE: NEW YORK CHICAGO

WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent, or missing communications whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war, or act of God.

De plus en plus de morts mystérieuses sur l'expédition Forbes-Spaulding

Par Louise Talbot

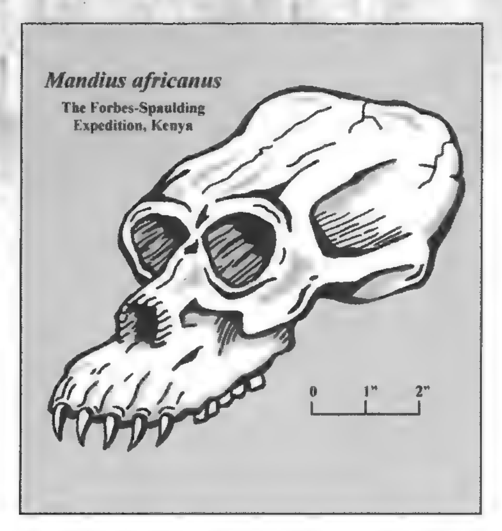
Tsavo : Huit ouvriers Galla ont été tués hier sur le site des fouilles anthropologiques australo-américaines, à environ 80 km à l'ouest de Tsavo, quand un tunnel s'est effondré sur les travailleurs. Le docteur Julius Forbes, chef de l'expédition, a indiqué qu'il s'agissait d'un autre malheureux accident, mais que ce contretemps n'empêchait pas d'espérer de futures découvertes.

Cet événement tragique, le dernier en date, n'est pas le premier deuil qui frappe ces fouilles. Il y a quelques semaines, un étudiant, Peter Tobey, fut découvert la tête écrasée sous une énorme roche. La semaine dernière, une jeune photographe, Nancy Dilworth, fut trouvée à une douzaine de kilomètres du camp, enterrée jusqu'au coup dans le sable et la rocaille, finalement décédée de déshydratation.

Les King's African Rifles ont enquêté sur les trois incidents, mais n'ont trouvé aucun signe d'acte criminel.

L'expédition Forbes-Spaulding, financée conjointement par l'Université d'Adélaïde en Australie et par l'université Miskatonik aux États-Unis, effectue des fouilles depuis quelques mois dans les piémonts du Mont Kilimanjaro. L'expédition recherche des preuves qui pourraient étayer la théorie que les ancêtres communs de l'humanité étaient africains et non asiatique, comme le prétend généralement la communauté scientifique.

Folie #3 : Article de l'East African Standard



Folie #1 : Mandius africanus, expédition Forbes-Spaulding, Kenya

Le marchand d'épice tombe dans l'inframonde et paie un prix élevé pour sa libération

J'étais jadis un humble marchand d'épice qui possédait une humble échoppe dans les rues de la vieille médina, au cœur de la grande Oudaïa Kasbah, dans Rabat la vieille. Je travaillais dur de l'aube au crépuscule, chaque jour de la semaine, à l'exception du vendredi quand je priais Allah. Chaque nuit, je rentrais à ma demeure, près de ma femme aimée et de mes trois magnifiques garçons, et je remerciais Allah de cette vie bénie.

Un jour, tout cela changea ; un matin comme tous les autres, je devais me rendre à un rendez-vous pour récupérer des épices qui m'avaient été envoyées des Indes, et c'est là que je fus enlevé à ma vie et à ma famille pour toujours.

Les épices m'attendaient, m'avait-on dit, à l'entrée des cavernes sous la Oudaïa Kasbah. J'avais entendu des histoires sur ces catacombes, mais sans jamais les croire jusqu'à ce jour où mes yeux contemplèrent leurs entrées prodromiques. Dans leur embrasure enténébrée, j'attendis comme il me l'avait été demandé, sentant le vent froid courir sur ma peau qui soufflait de noirs labyrinthes et de tunnels sans fins. Puis je fus happé par cent et une mains, cireuses au touché et griffues, qui déchirèrent mes habits et m'emportèrent profondément sous terre. Durant des heures, je fus porté, de plus en plus profond, jusqu'à ce que je gémisse et que je sanglote, car je savais que si je pouvais m'échapper, je ne retrouverai jamais le chemin de mon foyer.

Je suppliais mes ravisseurs, leur demandais ma libération. Je leur parlais de ma femme si belle et de mes trois adorables garçons, et de ce que je donnerai pour être avec eux.

« Tu donnerais tout ? » me demanda l'un de mes ravisseurs, leur chef dont le nom était Inek. Son souffle sentait le cadavre et charriait une odeur de cimetière. Je ne pouvais voir son visage dans ces ténèbres éternelles, et je remercie Dieu de ne pas l'avoir pu, car je serai sûrement mort de frayeur en apercevant son affreuse apparence. Je lui dis que je donnerai tout.

« Très bien alors, » dit Inek, et nous fîmes demi-tour, commençant ainsi notre marche de retour vers la surface du monde, et tandis que nous avancions, je le remerciais à profusion et louais Allah pour sa générosité.

Tandis que j'étais transporté dans les ténèbres, je sentis la joie m'envahir. Je promis à Allah que je parlerai plus à tord des autres marchands, que je ne toucherai plus à l'alcool et que je ne volerai plus mes clients. Je savais que j'étais béni.

Finalement, nous atteignîmes l'entrée de la caverne, et je vis dans la pénombre que nous étions de retour sous la Oudaïa Kasbah, où je pleurai de joie.

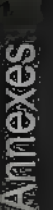
« Tu ne pourras pas retourner auprès de ta famille, » me prévint Inek, toujours dissimulé dans les ombres, et je lui demandais pourquoi. « Parce que tu es si hideux qu'ils ne te recevront jamais ».

Je leur dis que je n'étais pas hideux, que ma femme et mes trois brillants garçons me respecteraient et m'adoreraient toujours. Alors mes ravisseurs éclatèrent de rire et se jetèrent sur moi, mordant mon visage, arrachant la chair et les muscles tandis que je hurlais de douleur. Je pensais qu'ils m'avaient menti, qu'ils allaient me dévorer, mais ils me réservaient un destin plus affreux encore. Je fus abandonné, non à ma mort, mais à ma guérison, et les plaies cicatrisées me laissèrent une figure horrible et monstrueuse. Puis je fus libéré, mais j'étais si défiguré que les gens me repoussaient, me jetaient des pierres et que les gardes de Rabat me firent même expulser hors des murs de Rabat. Inek avait raison, je ne pouvais retourner ainsi auprès de ma famille, comme le monstre que j'étais devenu.

Elles me laissèrent aller, ces goules de l'inframonde. Et maintenant, je suis un mendiant, mon visage caché sous des voiles et des linceuls, comme les Bédouins du Sahara, d'où je surveille les rues. Je suis leur agent, car si je garde l'argent que je récolte, elles me nourrissent et m'abritent à la nuit. Je leur dis ce que j'ai vu, sur les bornes des cavernes qui s'étendent sous Oudaïa Kasbah.

Folie #4 – une fable du *Messager Masqué*





Miskatonic University
Faculté des antiquités
Troisième étage
Robert Carter Memorial Hall
NE Corner College & West Street
Arkham, Mass.
États-Unis d'Amérique

Mon cher Alexander,

J'ai été extrêmement peiné d'apprendre les incidents advenus sur les fouilles. Je suis certain que le sujet est des plus pénibles, mais au moins les nombreuses découvertes que vous avez faites prouvent que l'expéditon est des plus réussies et qu'elle apportera renom et finances à vous-même et à notre département. À propros de ces décès malheureux, je vous envoie quelques relations de confiance qui ont une excellente réputation lorsqu'il s'agit de résoudre des mystères inextricables ; j'espère qu'ils vous seront utiles. Faites-leur bon accueil, s'il vous plaît.

Les découvertes que vous m'avez décrites et les échantillons que j'ai reçus ramènent à ma mémoire mes propres expériences en Arabie et au Groënland. Qui aurait pu penser que des homnidés puissent avoir été aussi proches de l'homme et pourtant aussi en avance ? Je suis certain qu'il y a plus dans la préhistoire présentée dans le Livre de Dzyan ou le Necronomicon que ce que nous pensions. Ces créatures que vous avez mentionnées, ces « goules », semblent n'être pas qu'un mythe arabe. J'ai effectué quelques recherches et on rapporte leur présence partout dans le monde, surtout dans les cimetières où elles se nourrissent des morts ; ce seraient des créatures nocturnes qui vivent enterrées profondément sous la terre.

J'ai tenté de contacter le professeur Pearson de l'université de Columbia, qui est un expert renommé de leur espèce, mais il est actuellement en Europe et très difficile à trouver. Si j'arrive à le joindre, je vous ferai parvenir tout ce que j'aurai appris aussi vite que possible.

À très bientôt et bonne chance à vous, mon cher ami. J'espère que s'il existe une raison à toutes ces morts, vous la trouverez.

Bien amicalement,
Curtis Mathieson

Folie #5 : lettre de Curtis Mathieson

Lord Caulfield, perdu en safari et présumé mort

Par Nathalie Smythe-Forbes

Tsavo : Lord et Lady Caulfield, qui ont disparu au cours d'un safari de chasse, la semaine dernière près de la rivière Mara sur les plaines du Serengeti, sont désormais présumés morts. Bien qu'aucun de leurs corps n'aient été récupérés, le campement du couple anglais a été découvert hier, déserté. Les dépouilles de deux guides primitifs, mutilés par des animaux sauvages, sont tout ce qui reste de l'expédition. Des témoins natifs ont rapporté avoir aperçu plusieurs individus disparaître dans des grottes la nuit de la disparition de Lord et Lady Caulfield. Jusqu'à présent, personne n'a trouvé ces prétendues grottes.

Folie #6 : article de journal

Il y a un monde sous terre, disent-ils, qui s'étend des montagnes de l'Atlas,
sous le puissant Sahara, au sud du fleuve Niger, vers l'est là où est Mombasa.
Il y a un monde sous terre, disent-ils, où les commensaux ripaillent
dans les ténèbres, dissimulés, patients, attendant le jour où les étoiles
seront de nouveau propices.

Folie #7 : passage du Messager masqué

M. Jamal
c/o Bureau de Poste
Lamu, Kenya

Mes chers amis,

Permettez-moi de me présenter. La plupart des gens me connaissent en tant que cartographe, mais mes compétences vont bien au-delà de cet humble métier, car je suis un érudit du domaine de l'occulte et du merveilleux.

Si j'en crois ce que je sais de vos récents exploits, je pense que nous pourrions nous aider mutuellement et partageant nos connaissances et nos ressources afin de comprendre et de bannir ce qui se terre dans les ténèbres de notre monde. Quelle que soit votre décision au regard de mon offre, je vous invite à venir me rendre visite dans mon humble demeure afin que nous puissions partager un dîner et converser. Si mon offre vous intéresse, merci de bien vouloir me répondre par courrier afin que nous décidions d'une date. Je viendrai à votre rencontre à la jetée de Lamu, car je suis sûr que vous ne trouverez pas ma demeure.

Avec mes sentiments les plus respectueux,
Jamal Alhazred

Lamu #1 : la lettre de Jamal Alhazred

Mes chers amis,

Quelle dommage que vous n'ayez pas souhaité nous aider mes amis et moi dans notre quête. Si vous l'aviez fait, nous vous aurions fait découvrir des merveilles dont vous pourriez à peine – comment dirais-je – « rêver » dans le monde éveillé. Cela dit, je comprends que les quêtes de ce genre ne puissent être entreprises à la légère, et je respecte votre décision de ne pas nous aider.

Peut-être dans une prochaine vie nous croiserons-nous sur des chemins plus nobles.

Avec tous mes regrets,
Jamal Alhazred

Lamu #3 : message de déception

LE MESSAGER MASQUÉ SE MOQUE DE LA BEAUTÉ DE ZAÏS ET LA CHANGE EN SORCIÈRE

J'étais autrefois la beauté de Zaïs, la ville d'albâtre et de diamant parcourue de rivières et ornée de parcs suspendus. J'étais plus belle encore que la fille du roi, Nathicana, que l'on disait être la plus belle femme au monde. Peut-être l'est-elle aujourd'hui, mais ce titre n'a pas toujours été le sien.

J'étais amoureuse, ensorcelée par ce que je pensais être un homme. Ce n'en était pas un, mais l'une de ces entités surnaturelles qui règnent peu ou prou sur les Royaumes du Désert Sans Nom et d'autres régions plus lointaines encore, et cet amour allait me perdre. Pendant des années, je l'observai marcher sur l'eau des rues de ma ville, tournant la tête à toutes les femmes qui posaient leur regard sur lui. Je pouvais lire dans ses yeux qu'il désirait choisir l'une d'entre nous pour en faire son amante et la mère de ses enfants. J'étais bien déterminée à être cette femme.

Et pourtant, malgré mes charmes et ma beauté, il ne me remarquait pas. Ainsi, afin de m'assurer que mon désir serait satisfait, je me rendis bientôt à Ryhald et j'y achetai un philtre d'amour concocté par les sorciers de cette cité. Une seule goutte, m'assurèrent-ils, suffirait à sceller à jamais l'amour d'un homme pour une femme. Je dissimulai donc la potion dans une fiole contre ma poitrine, et j'arrangeai un rendez-vous avec l'homme le plus désirable qui ait jamais foulé ce monde à mes yeux.

Lorsque je me présentai à son palais, ce ne fut pas l'homme que j'aimais qui m'accueillit, mais une femme de haute taille, à la peau pâle, vêtue de longues robes blanches et portant un masque en bronze dont les yeux moqueurs me glacèrent le sang. Et lorsqu'elle retira son masque, je pus constater qu'elle n'était pas belle : sa peau était marquée des stigmates du vitriol et sa chaire était si marquée par les ans qu'elle paraissait plus vieille que l'Univers lui-même.

« Je suis le Messager Masqué, m'annonça-t-elle solennellement. Mon message est la peur et la folie que tu ne comprends pas encore. Pensais-tu vraiment que l'un de mes fils te trouverait ne serait-ce qu'un instant digne de son attention ? »

Et si on m'avait posé cette même question auparavant, j'aurais probablement répondu par l'affirmative, mais je me retrouvai à plonger mon regard dans les yeux d'une créature qui connaissait toutes les légendes du monde, et comprenait toutes les légendes des mondes à venir, et j'eus la sensation de n'être rien de plus qu'une tache minuscule et insignifiante qui devait être nettoyée sur cette tapisserie complexe que constituaient le cosmos et toutes ses horreurs.

« Je suis le Messager Masqué, répéta-t-elle en tendant une main qui dégoulinait d'acide et brûlait les tapis raffinés de la maison. Mon message est l'arrogance et la colère dont tu n'as pas encore fait l'expérience. Pensais-tu qu'aucun châtiment ne répondrait à tes faux espoirs ? »

Tremblant de peur, je ne savais que répondre, et alors que je fixais ses yeux vide, sa main s'agita et de l'acide vola dans l'espace qui nous séparait et vint éclabousser mon visage. Je me mis à hurler alors que le vitriol dévorait ma peau, se repaissant de ma beauté et infligeant la plus terrible horreur à mon corps déformé.

« Je suis le Messager Masqué, dit-elle en replaçant le masque sur son visage maléfique. Mon message est le chagrin et la tristesse qui sont ta destinée. Crois-tu que quiconque pourra t'aimer à présent que tu es la créature la plus repoussante à avoir jamais infesté ce royaume ? »

Je m'enfuis alors, car je savais que mon corps se desséchait et se dissolvait en une masse de chair hideuse. Je me couvris de voiles et tournai la tête chaque fois que je croisai quelqu'un, puis je menai les ruines de mon temple de chair loin dans les sables changeants des Royaumes du Désert Sans Nom, car je ne pouvais plus supporter que quiconque pose le regard sur l'horreur que j'étais devenue, la Sorcière de Zaïs.

Dans la ville abandonnée d'Abharanah je me cachai dans le noir labyrinthe sous la cité, et dans les ténèbres je devins puissante et terrible. Je repoussai tous ceux qui souhaitaient s'installer ici en les terrifiant par ma laideur et mes pouvoirs magiques de plus en plus puissants. Je ne désirais rien d'autre qu'on me laisse tranquille dans ma misère et ma souffrance.

Si personne ne doit plus jamais m'aimer, m'enlacer ou prendre soin de moi à cause de ma chair putride, alors personne ne devra plus jamais m'approcher. Tous souffriront en pénétrant dans mon royaume. Ceux qui se moquent de mon apparence hideuse apprennent bientôt que ma vengeance peut être aussi mortelle que leurs sarcasmes.

J'ai tiré les leçons de ma rencontre avec le Messager Masqué, et j'ai désormais l'éternité pour réaliser pleinement ce que j'ai toujours été et ce que je serai toujours.

Lamu #2 : la Fable de la Sorcière de Zaïs

Confirmation de la mort des filles de Cecil Blackburn, tuées par un léopard

Par Louise Talbot

NAIROBI : le Lieutenant Douglas McRae, des King's African Rifles, a confirmé, il y a plusieurs jours, que les deux filles de Cecil Blackburn avaient été tuées par un léopard. Le Lt. McRae et l'infortuné père, monsieur Cecil Blackburn, accompagné d'un petit contingent de natifs, soldats du KAR, venaient de revenir d'une expédition de vingt jours dans la réserve Massaï où les restes des enfants furent découverts. « Bien entendu, le père est très abattu, dit McRae, mais au moins nous connaissons le destin de ses filles et il pourra recommencer à vivre. » Les deux enfants étaient Anne, 9 ans, et Hermione, 12 ans.

M. Blackburn était trop bouleversé pour nous accorder un commentaire, mais des témoignages suggèrent qu'il estime la tuerie liée à une magie animiste, à cause de deux fétiches trouvés aux côtés des corps de ses filles. L'un d'eux représente semble-t-il une grenouille et l'autre un poulpe. Nous espérons que le temps et le repos permettront à M. Blackburn de se reprendre et de faire son deuil.

Il s'agit d'une double tragédie : trois semaines plus tôt, le pauvre M. Blackburn revenait d'un safari pour trouver sa femme, Louise, décédée sur sa propriété. Ironiquement, elle avait été victime du même léopard qui emporta les deux enfants dans la brousse africaine. M. Blackburn enterrera ses deux enfants aux côtés de leur mère au cimetière de l'église anglicane, demain à 11 heures.

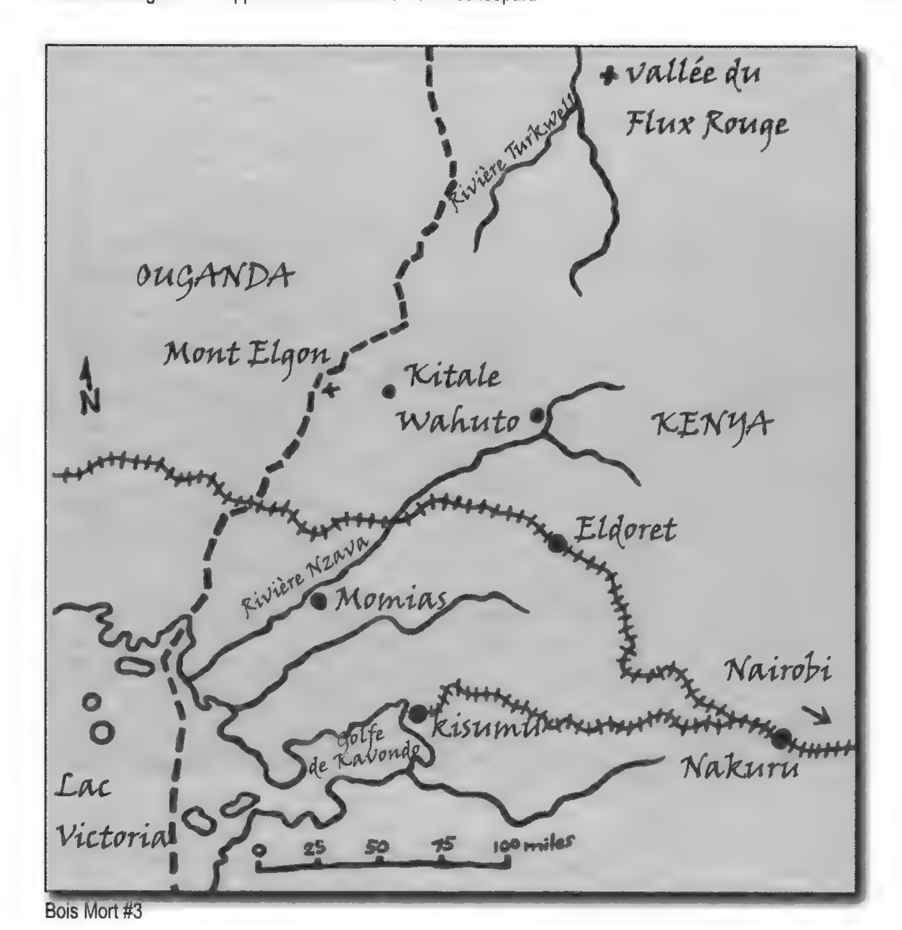
Terres Sauvages #1 – article du East African Standard

Rapport sur les sectes d'Hommes-léopard en Afrique de l'Est et Centrale : 1911-1924

Remarques de conclusion
Thomas Bradsahaw

Après les nombreux interrogatoires de suspects détenus dans les geôles de la police, et des témoignages de deuxième et troisième main rapportés par des autochtones, la conclusion de ce rapport est que les Hommes-léopards forment véritablement une secte macabre très étendue qui commet des meurtres féroces et sanguinaires à travers les colonies.
Leurs membres semblent disséminés à travers toute l'Afrique. Seuls les hommes peuvent en faire partie et pourtant, les allégeances tribales ne semblent d'aucune importance. Ce sont des sociétés secrètes qui instillent la peur et la terreur dans l'esprit des autochtones au travers de très nombreux actes de violence barbare et diverses tueries rituelles associées. Le cannibalisme est une composante majeure de leurs cérémonies d'initiation. Vêtus de peaux de léopard tannées, on pense que les membres de la secte sont persuadés bénéficier du pouvoir de ces animaux, et comme les léopards, ils ne montrent donc aucune pitié quand ils tuent l'un de leurs contemporains, y compris l'un de leur compagnon sauvage. Grâce à dieu, on n'a rapporté aucune attaque sur des blancs. Ceci dit, il n'y a aucune garantie, dans l'état actuel des choses, pour que cela continue à être le cas. Déjà, dans certains endroits de nos colonies, les ouvriers agricoles refusent de travailler dans les champs de peur d'être attaqués. Il n'est donc pas difficile de comprendre que les revenus générés par l'exportation des récoltes vers la mère-patrie sont en danger.
C'est donc la recommandation de ce rapport que si des individus suspectés d'appartenir à une secte d'Hommes-léopards sont arrêtés, ils soient jugés et, s'ils sont déclarés coupables de pratiques sectaires, qu'ils soient immédiatement condamnés à mort.
La souveraineté de la couronne est en jeu.

Terres Sauvages #2 – rapport sur les sectes d'Hommes-léopard



Bois Mort #3

M. Cloud
Relais commercial de Wahuto
c/o- Bureau de poste
Nakuru, Kenya

Cher ____________________

Bien que nous ne nous soyons jamais rencontrés, je vous connais de réputation et je m'adresse à vous car j'ai grandement besoin de votre aide dans une affaire importante qui, j'en suis sûr, correspond tout à fait à vos compétences.

Je suis un représentant du gouvernement nommé au Relais Commercial de Wahuto, à environ 150 kilomètres au nord de Kisumu dans notre colonie du Kenya, où ma tâche consiste à gérer la répartition des terres et collecter les impôts auprès des différents fermiers, mais aussi à m'assurer que la récolte d'ivoire correspond aux quotas fixés par le gouvernement. C'est un travail plutôt ennuyeux comme vous pouvez vous en douter, mais ma position m'offre quelques avantages, et l'un d'eux consiste à lire certains documents qui passent par mon bureau. Cela m'a permis d'être informé de vos exploits et de votre réputation, c'est donc pour cette raison que je me suis permis de vous contacter afin de vous demander votre aide.

Ces derniers mois, j'ai reçu plusieurs rapports sur d'étranges lumières apparaissant dans le ciel près de la rivière Turkwel à l'ouest du lac Rudolf. Dans le même temps, de nombreux rapports ont fait état de disparition de bétail chez les Turkana, les bêtes disparaissant mystérieusement au milieu de la nuit. Ces événements se sont produits à environ 120 kilomètres au nord de ce relais commercial, et j'étais alors trop pris par ma charge pour pouvoir vérifier ces rapports par moi-même. Puis ces événements ont cessé sans raison apparente, et j'ai fini par les oublier.

Mais ce n'est pas la fin de l'histoire. Il y a quelques jours, j'ai été contacté par un guerrier Turkana qui m'a confié un bien étrange objet en bois. Il était à la recherche de son bétail lorsqu'il a découvert cet objet. Il n'a pas pu même dire où exactement, mais il prétend que l'objet a un lien avec les disparitions d'animaux, sans vouloir en dire davantage. Bien sûr je ne l'ai pas cru, mais j'ai gardé l'artefact. Lorsque je l'ai de nouveau examiné quelques jours plus tard, j'ai été surpris de constater qu'il avait grandi et pris la forme du doigt que je vous ai envoyé, et que des lignes étaient même apparues pour former une empreinte digitale ! J'aimerais vous engager comme consultants, et vous demander de me rejoindre à Wahuto afin de m'aider à enquêter sur ces mystères apparemment liés. J'ai l'autorisation du gouvernement kenyan pour vous engager à votre tarif habituel, et je joins à cette lettre des billets qui vous permettront de gagner Eldoret, une petite ville sur la ligne de chemin de fer pour Kampala.

Dans l'attente de vous rencontrer afin que nous puissions résoudre ensemble ce mystère,

Je vous prie d'agréer, Monsieur, mes sentiments les meilleurs.
M. Cloud

Bois #1 – lettre de M. Cloud

L'expédition Angley-Richards connaît une fin mystérieuse et désastreuse

Reuters — Les dépouilles des membres de l'expédition Angley-Richards sont revenues aujourd'hui en Europe. On avait perdu le contact avec l'expédition il y a plusieurs mois alors qu'elle cartographiait des régions inexplorées du Congo, des Montagnes de la Lune, d'Ouganda et du Kenya.

M. Angley, originaire de Chicago, participait à l'expédition pour recueillir des spécimens destinés aux musées américains. Il est mort de la malaria avant que le navire venant de Mombasa n'ait atteint Bordeaux.

L'Anglais Daniel Richards, géologue et prospecteur originaire de Brighton, était financé par le gouvernement britannique afin de cartographier les formations géologiques et rechercher d'éventuels gisements de minerai. Il semble avoir survécu, mais on affirme qu'il aurait perdu ses deux jambes lors d'un grave accident. Il a disparu peu après son arrivée en France.

La police française enquête actuellement sur la disparition de M. Richards. Ils affirment n'avoir qu'un seul indice : un morceau de bois africain ayant étonnamment pris la forme d'un pied humain et qu'on a retrouvé dans la cabine de M. Richards.

Bois Mort #2 — Article de presse sur l'expédition Angley-Richards

Afrique

Carte politique, vers 1930

Océan Atlantique Nord
Mer Méditerranée
Maroc espagnol
Tanger
Tetuan
Alger
Philippeville
Bône
Fez
Oran
Tunis
Casablanca
Rabat
Constantine
Marrakech
Maroc
Tunisie
Iles Canaries
Benghazi
Alexandrie
Port-Saïd
Tripoli
Caire
Suez
Egypte
Villa Cisneros
Rio De Oro
Algérie
Lybie
Louxor
Assouan
Mer Rouge
Tropique du Cancer
Afrique Occidentale Française
Port-Soudan
Asmara
St-Louis
Tombouctou
Omdourmân
Massawa
Golfe d'Aden
Dakar
Bathurst
Khartoum
Erythrée
Gambie
Guinée portugaise
Bamako
El Obeïd
Aksoum
Djibouti
Berbera
Boulam
Conakry
Bingerville
Porto-Novo
Sokoto
Kano
Côte française des Somalis
Somalie Britannique
Freetown
Sierra Leone
Côte d'or
Nigeria
Afrique Equatoriale Française
Soudan Anglo-égyptien
Harar
Addis-Abeba
Monrovia
Liberia
Abyssinie (Éthiopie)
Abidjan
Accra
lagos
Bangui
Somalie italienne
Santa Isabel
Douala
Ouganda
Kenya
Mogadiscio
Rio Muni
Entebbe
Kisumu
Equateur
Stanleyville
Kismaayo
Cocquilhatville
lac Victoria
Golfe de Guinée
Libreville
Nairobi
Lamu
Congo Belge
Kigali
Malindi
Océan Indien
Brazzaville
Astrida
Mombasa
Loanda
Léopoldville
protectorat du Tanganyika
Pemba
Boma
Albertville
Ujiji
Zanzibar
Dar es Salam
Luanda
Malange
Élisabethville
Angola
Lilongwe
Ibo
Benguela
Rhodésie du Nord
Mozambique
Océan Atlantique Sud
Broken Hill
Nyasaland
Majunga
Livingstone
Blantyre
Moçamedes
Salisbury
Tamatave
Sud-Ouest Africain
Rhodésie du Sud
Canal du Mozambique
Madagascar
Beira
Bulawayo
Antananarivo
Tropique du Capricorne
protectorat du Bechuanaland
Walvis Bay
Windhoek
Mafeking
Pretoria
Lourenço Marques
Johannesburg
Swaziland
Bloemfontein
Durban
Basutoland
Union de l'Afrique du sud
Océan Indien
Le Cap
East London
Port Elizabeth

Kenya

Carte politique, vers 1930

Soudan
Éthiopie
Dawa
lac Rudolf
Fort Harrington
Turkwell
Ouganda
Kenya
lac Kyoga
vallée du Rift
Melka Dera
Somalie italienne
Wahuto
Uaso Nyiro
Meru
Galanabe
Lompoto
Kisumu
Nakuru
mont Kenya
montagnes Aberdare
Kalambo
lac Victoria
Karunga
Thika
NAIROBI
Bura
Mara
Tana
Konza
plaine du Serengeti
Witu
île de Pate
lamu
île de Lamu
Mwanza
lac Natron
mont Kilimanjaro
M'gonga
Athi
Tsavo
Malindi
Moshi
Voi
MOMBASA
Océan Indien
île de Pemba
Pangani
Tabora
Dodora
Zanzibar
île d'Unguja (Zanzibar)
protectorat du Tanganyika
Dar es Salam

Chemin de fer
Frontière internationale
Rivière
Lac
Montagne

0 100 200 300 kilomètres
0 100 200 300 miles

Index (hors scénarios)

M

N

O

P

Q

R

S

T

V

Y

Z

Bientôt

Par-delà
les Montagnes Hallucinées

Les Secrets du Kenya

1920

Dans le cœur des hommes blancs, le « continent noir » a toujours mêlé la peur, le mépris et le respect pour ses jungles impénétrables, ses tribus innombrables et sauvages, ses civilisations inconnues et la magie du mot « Afrique » !

Depuis Nairobi, sa capitale, à la rencontre de ses peuples et de ses légendes, empruntez l'une des portes de l'Afrique en découvrant le Kenya du début du XXe siècle : géographie, groupes tribaux, croyances, sociétés secrètes, … En Afrique, le mythe erre dans les contrées sauvages. Ses adorateurs en font une force de la nature dont l'influence et la puissante n'ont jamais été égalé ailleurs dans le monde.

Les *Secrets du Kenya* est bien plus qu'un aperçu de cette ancienne colonie britannique. Il propose un survol de l'Afrique à la découverte de secrets insoupçonnés et d'horreurs tapies dans ce vaste continent.

Prix public conseillé 36 €
ISBN : 978-2-917994-16-0
9 782917 994160



Chaosium Inc.

WWW.SANS-DETOUR.COM

